PSX EXTREME

PLAYSTATION 2 KONTRA DREAMCAST - GRY!

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 6,99 PLN
(w tym 7% VAT)

INDEX 340898 • ISSN 1429-

42

001

dekalog
MGS 2

OPISY

FINAL FANTASY 9
EVIL DEAD
BUGS BUNNY & TAZ

RECENZJE

HARVEST MOON Back to Nature
BREATH OF FIRE IV
LUNAR 2 ETERNAL BLUE
PERSONA 2
Razor
EVIL DEAD Hail to the King
nba 2night
AQUA AQUA
TOP GEAR DARE DEVIL
GREATEST STRIKER
WIN BACK COVERT OPERATIONS
剣豪 KENGO

Skąd się biorą gry wideo?

9 771429 172012 02

ROK IV Numer 2/2001 (42)

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-18 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 320
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ściera (Mr. Ściera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zespół redakcyjny:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlerowicz (Pietrek)
Mirosław Grabo (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Tomasz Kozioł (HIV)
Bartek Majewski (Kujot)
Artur Salwarowski (Mollt)
Tomasz Staroń (Star)
Piotr Starościk (ACE)
Marcin Teller (Myszaq)
Aleksander Wieczorek (Sasza)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Zawada-Adamski (Kali)
Współpraca:
Marcin Kosman (Koso)
Praktykanci:
Marcin Grodecki (Grodek)
Bartek Raczkowiak (RAD)
Michał Wiesner (pLaTynia)
Łukasz Mach (Dziadu)
Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ściera
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne:
Patryk Strojny "Klaja"
Sebastian Ciętobka
Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozioł (HIV)
tel. kom. (0-600) 336282
Inspektor kontroli technicznej
Tomasz Staroń (Star)
International Public Relation
Herve Lecy Phone (+33) 134 582082
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
Mariusz Wawrzyk (Ball)
Dział prenumeraty:
Aneta Majdura **Dyżury:**
wtorek od 13 do 15, piątek od 8 do 10
tel. (0-32) 203 52 18, w. 320.
Druk: Marquard Press S.A., Katowice
Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 00 do 20
Konto bankowe:
Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200045245

[illegible]

Ściera
Aju
HIV
Kali
Myszaq
Star
Loki
Norby
Gamera
Pietrek
Sasza
Kujot
Shiva
Ace
Mollt
Koso

wYstępniak

nie wiadomo o czym

Mam we łbie pustkę - może dlatego, że ostatni miesiąc był zupełnie nijaki. Wiem, że to zabrzmi smutno, ale pomimo iż PSX jest najlepiej oprogramowaną konsolą, widać jej nadchodzący zmierzch. Byłem świadkiem dwóch takich okresów w historii: gdy dla posiadaczy komputerów 8-bitowych rozpoczynała się era Amigi, a potem - gdy erę Amigi (i innych 16-bitowych konsol) zastępowały 32-bitowe konsole z PlayStation na czele. Cóż to był za żal, lęk o "jutro" mojej ukochanej platformy, z którą bądź co bądź łączyło mnie tak wiele... Dziś jestem spokojny; może dlatego, że na "mojej" półce w domu stoi aż 11 platform do grania, może dlatego, że na bieżąco śledzę rynek, a może w końcu dlatego, że jako stary wyjadacz mogę domyślić się, co nas czeka... Chciałbym, żebyś i Ty, Drogi Czytelniku, mógł zadecydować o swojej przyszłości i dlatego jako Redaktor Naczelny będę przykładał wszelkich starań, aby PSX EXTREME, obojętnie o jakim profilu, dostarczał Ci rzetelnych informacji, które pomogą Ci, w tym czy w przyszłym roku, podjąć słuszną decyzję. I czy to będzie PlayStation 2, Dreamcast, X-box, GameCube, czy w końcu ten sam wysłużony Szarak - mam nadzieję, że wciąż będziemy razem dobrze się bawić, zarówno przed telewizorem, jak i co miesiąc na łamach magazynu, doświadczając nowych, niesamowitych wrażeń. Życzę tego zarówno Tobie, jak i sobie.

Mr.Ściera

P.S. Za miesiąc wyniki Plebiscytu... będzie się działo - zapewniam.

SKĄD SIĘ BIORĄ GRY WIDEO!

zgaduje - HIV

A czy zastanawiałeś się kiedyś nad tym, skąd się biorą gry wideo? Nie zwalaj na Św. Mikołaja corocznego, świątecznego wysypu tytułów; wszak on i Rudolf nie mają z tym nic wspólnego - gwarantuję.

s.58

ŚMIETNIK

6 wygrzebów!

ZJEDZ MNIE DZIADU (BUTTON MASHER) . 11
Z CZEGO MORDA CIESZY, ARCHIWUM PSX 24
ZJEDZ MNIE DZIADU (ŚW. KRUCJATA) 32
MARZENIA ZGREDÓW NA ROK 2001 44
RE 1.5, DLACZEGO LEPIEJ BYĆ FACETEM? 44
NAGRODY DARWINA 64

Wszystko co chcesz wiedzieć o MGS 2 a boisz się zapytać!

str. 18

ty 2001

ZA MIESIĄC OGŁOSZENIE WYNIKÓW PLEBISCYTU!

Gry Numeru!

HARVEST MOON
45

43
AQUA AQUA

W tym miesiącu nie było ani jednego hitu, toteż tytułem "Gry Numeru" podzieliły się dwie pozycje

Jaka była najlepsza gra roku 2000?

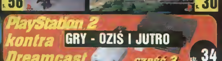
Zg(Red.)i głosują
s. 20

Gramy!

DareDevil
s. 26

WARRIORS Might & Magic
s. 56

BREATH OF FIRE IV
s. 30



PlayStation 2 kontra Dreamcast

GRY - DZIŚ I JUTRO

część 3

str. 34

Recenzje

AQUA GT 83
ARMY MEN: SARGE HEROES 2 88
BREATH OF FIRE IV 30
JUNGLE BOOK: GROOVE PARTY 83
DRAGON TALES: DRAGON SEEK 88
DUCATI WORLD 83
ETERNAL EYES 31
EVIL DEAD 29
GALAGA: DESTINATION EARTH 88
HARVEST MOON: BACK TO NATURE 44
LUNAR 2: ETERNAL BLUE 84
NASCAR HEAT 87
PERSONA 2 48
PINBALL POWER 88
RAZOR FREESTYLE SCOOTER 32
ROCK EM SOCK EM ROBOTS ARENA 87
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 88
THE DUKES OF HAZZARD 2 87
THE LION KING: SIMBA 41
THE MISSION 83
THE ROAD TO ELDORADO 48
TOM & JERRY IN HOUSE TRAP 28
TORNEKO: THE LAST HOPE 88
TUNGUSKA: LEGEND OF FAITH 43
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC 38

AQUA AQUA 43
DONALD DUCK: QUACK ATTACK 41
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 48
GREATEST STRIKER 38
NBA 2NIGHT 42
KENGO: MASTER OF BUSHIDO 84
SUPER BUST-A-MOVE 2 87
THEME PARK WORLD 42
TOP GEAR DARE DEVIL 26
WDL: THUNDER TANKS 88
WINBACK: COVERT OPERATIONS 48

opisy

s. 69 Bugs Bunny & Taz
s. 72 Evil Dead
s. 76 Final Fantasy IX

Prowadzi:

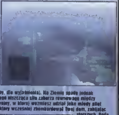
PlayStation 2 rozkręca się, niestety zabierając wszystkie tytuły Szarakowi, o którym producenci jakby chwilowo zapomnieli. Ale jeszcze przypomną sobie o 60-cio milionowym rynku.

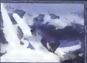
CO NOWEGO?

Jak kazik został pilotem... po raz czwarty

ACE COMBAT 4 PS2

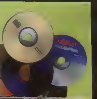
Nadchodzi kolejna część ACE COMBAT 4! NAMCO planuje wydać tytuł w drugiej połowie 2001 r. na PS2 i już teraz można powiedzieć, że jest na co czekać! Po pierwsze - na pierwszych zaprezentowanych zdjęciach ten symulator lotniczy utrzymany w konwencji strzelaniny wygląda po prostu zabójczo - widać nawet pilota siedzącego w kokpicie! Fotorealistyczna grafika wbija w fotel! Aż chce się szybować w przestworzach, podziwiając wykonanie tak przestrzeni, jak i ziemi - przepiękny atol, miasto, czy też pasma górskie oglądane z góry są zachwycające. Znając NAMCO ten piękny świat równie dobrze będzie wyglądał w ruchu, jak na zdjęciach. Oczywiście do gry dorobiona jest cała otoczka fabularna. Świat istniał w równowadze, ponieważ państwa były równomiernie uzbrojone (po zęby, dla wyjaśnienia). Na Ziemię spada jednak druzgocący deszcz meteorytów, którego niszcząca siła zaburza równowagę między państwami. Dochodzi do globalnej wojny, w której weźmiesz udział jako młody pilot szukający zemsty na innym pilocie, który wcześniej zbombardował Twój dom, zabijając starszych. Będą czekały na Ciebie co najmniej 24 misje i oczywiście masa sprzętu bojowego. Tym razem będą same odpowiedniki samolotów istniejących w rzeczywistości (na zdjęciach udało mi się rozpoznać F22 i Mirage 2000). Całość wejdzie na jedną płytkę DVD! Grafika jak widać na zamieszczonych obok shotach jest porażająca i [illegible] tylko mieć nadzieję, że gra będzie szybka i dynamiczna (nie jak jak symulatory na PC). No, ja już przecieram szkiełka z gogli dziadka, będących w komplecie z brązową pilotką i białym szalem. [Bodi]





PIRATY NA PS2 - SĄ CZY NIE MA?

Ostatnio w Internecie rozgorzała wielka dyskusja, czy można już odpalać "zapasowe" kopie gier na europejskiej i amerykańskiej wersji PlayStation 2. W połowie grudnia 2000 niejaka grupa MORPHEUS CREW ogłosiła, że złamała wszystkie zabezpieczenia nowej konsoli SONY i przymierza się do wypuszczenia tzw. BootCD Loadera, czyli płytki, którą odpalamy jako dysk startowy, co by później móc bez trudu wrzucić i uruchomić pirata. Rozwiązanie to zastosowała już wcześniej UTOPIA w przypadku Dreamcasta, jednak tej ostatniej rzeczywiście udało się obejść zabezpieczenia maszynki Segi, podczas gdy w przypadku PS2 wiadomość ta okazała się wyssaną z palca bzdurą. Z innych źródeł wiadomo jednak, że prace nad mod-chipem do PS2 wchodzą w ostatnią fazę i wkrótce sprzętowa przeróbka tej konsoli może stać się faktem. Póki co, piraty uruchamiać można jedynie na pierwszych japońskich modelach PS2, po tzw. "podmiance" [shiva] (z ostatnich przecieków wynika, że jest już "przeróbka" do konsol japońskich - Anonim)



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. platYnka

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.VideoGames.com	www.Gamers.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
007 RACING	PSX	6,X	6,6	6,6	4
102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE	PSX	6,4	6,6	7,6	6
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	PSX	-	-	-	7
ALIEN RESURRECTION	PSX	4,7	6,X	6,6	6
ARMY MEN: AIR ATTACK 2	PSX	7,2	6,2	6,2	6
BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER	PSX	-	2,2	2,6	2
BLADE	PSX	4,6	4,6	5,6	6
BREAKOUT	PSX	4,6	6,6	-	7
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	PSX	-	-	7,6	6
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	PSX	4,6	6,2	6,5	6
CHICKEN RUN	PSX	5,3	6,6	7,6	7
CONTENDER 2	PSX	6,6	6,6	6,6	X
COOL BOARDERS 2001	PSX	5,7	6,1	4,6	6
CRASH BASH	PSX	6,6	7,2	7,5	6
DONALD DUCK: QUACK ATTACK	PSX	5,6	7,6	7,6	6
DRIVER 2	PSX	6,2	6,1	6,5	7
ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING	PS2	7,6	6,6	6,6	6
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	PSX	6,4	6,6	7,6	6
FIFA 2001	PSX	6,5	6,6	6,2	7
FINAL FANTASY IX	PSX	6,6	6,6	6,2	6
GUNDAM: BATTLE ASSAULT	PSX	6,1	6,1	7,4	6
BOO BRAINS	PSX	2,7	6,X	3,6	7
INCREDIBLE CRISIS	PSX	7,6	6,6	6,5	7
KNOCKOUT KINGS 2001	PSX	6,6	4,3	6,2	7
LOONEY TUNES RACING	PSX	6,X	7,4	6,4	7
MAGICAL DROP	PSX	7,6	-	-	6
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	PSX	7,6	7,3	6,6	6
MEGA MAN LEGENDS 2	PSX	6,2	7,4	6,1	6
MIDNIGHT CLUB STREET RACING	PS2	6,4	6,6	6,6	7
MORT THE CHICKEN	PSX	-	-	2,6	4
MOTO GP (500 GP)	PS2	6,6	7,5	7,6	8
MTV PURE RIDE	PSX	7,6	7,7	7,7	6
MUPPET MONSTER ADVENTURE	PSX	7,5	7,6	6,6	6
NBA LIVE 2001	PSX	6,6	6,2	6,5	7
NCAA SHOOTOUT 2001	PSX	6,7	7,1	6,5	6
NHL 2001	PS2	6,6	6,6	7,6	7
ORPHEN: SCION OF SORCERY	PS2	6,7	6,7	4,6	3
PRINCE NASEEM BOXING	PSX	5,6	4,5	4,3	6
READY 2 RUMBLE: ROUND 2	PSX	7,6	6,6	6,6	7
READY 2 RUMBLE: ROUND 2	PS2	6,6	7,6	6,2	7
SHEEP	PSX	7,7	7,6	7,6	7
SILENT SCOPE	PS2	4,5	6,7	6,4	6
SMUGGLER'S RUN	PS2	6,6	6,6	6,6	6
SNOWBOARD HEAVEN	PS2	-	-	-	6
SPEC OPS: RANGER ELITE	PSX	-	-	-	7
SPORTS SUPERBIKE	PSX	-	-	-	6
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	PSX	6,4	6,2	6,1	6
SSX	PS2	-	6,7	6,5	8
STAR WARS: DEMOLITION	PSX	6,7	6,6	6,6	6
STARSWEEP	PSX	-	-	-	6
THE GRINCH	PSX	4,6	6,6	6,6	6
THE MUMMY	PSX	6,6	7,7	6,6	4
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	PSX	7,5	7,1	6,6	6
TIME SPLITTERS	PS2	6,4	6,6	6,6	9/9
TOMB RAIDER CHRONICLES	PSX	7,2	7,6	-	7
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	PSX	2,6	7,6	7,7	X
UNREAL TOURNAMENT	PS2	6,2	7,6	6,4	9/9
WCW BACKSTAGE ASSAULT	PSX	6,7	5,5	2,6	7
WOODY WOODPECKER RACING	PSX	-	6,1	4,6	6
WORLD IS NOT ENOUGH	PSX	6,7	7,4	6,6	7
WWF SMACKDOWN! 2	PSX	6,6	5,6	6,6	6

LISTA GIER EUROPEJSKICH (PAL)

Lista gier, które recenzowaliśmy w wersji NTSC, a które ukazały się w ostatnim miesiącu w wersji PAL (Europa).

tytuł	gatunek	ocena	opis/recka NTSC
PlayStation 2			
Smuggler's Run	Wyścigi	9	40
International Track & Field	Sportowe	7	38
Time Splitters	Strzelanina	9/9	41
Ready2Rumble: Round 2	Bijatyka	7	40
Silent Scope	Strzelanina	6	40

X-box nie taki dobry?

No i stało się - wraz z początkiem nowego tysiąclecia, Microsoft oficjalnie zaprezentował światu wygląd X-boxa. Najchętniej wstrzymałbym się od komentarza, ale nie ma co ściemniać - tak właśnie powinna wyglądać nowoczesna konsola next-gen - ma budzić respekt, dawać namiastkę mocy w niej drzemiącej i zwyczajnie cieszyć oko. Bo choć gusta są różne, to sami musicie przyznać, że X-box pod względem zewnętrznego "imidżu" wypada... znakomicie? Bill po prostu wie co robi, a dobre opakowanie to połowa sukcesu - zwłaszcza w USA...

Co mnie natomiast wyjątkowo rozbawiło, to fakt ogłoszenia nowej specyfikacji technicznej konsoli! No, może nie całej, jeno niewielkiej części, ale dacie wiarę, że X-box będzie... słabszy i mniej wydajny niż zapowiadano? Oto bowiem jednostka graficzna, najnowszy chipset NV20 nVidii, taktowana zostanie zegarem nie 300, a 250 MHz! Lawinowo poleciała przez to wydajność - z 300, do 125 milionów polygonów na sekundę. Główny szef projektu X-box - J. Allard - tłumaczy całą sytuację w ten pocieszny sposób, iż chipset graficzny okazał się aż tyle wydajny, iż wystarczy 250 MHz, aby osiągnąć założony wcześniej cel, a więc stworzenie systemu trzykrotnie wydajniejszego od PS2. Drugą zmianą jest fakt, że aby móc oglądać przy pomocy X-boxa filmy DVD, dokupić trzeba będzie specjalnego pilota, czyli inaczej mówiąc dopłacić do sprzętu około 30$. (shiva)

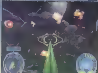
DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNI[illegible]ONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Tak! Koniec kłopotów z [illegible] Japonii [illegible]
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM, który [illegible]
Będziesz mógł kupować oryginalne gry [illegible]
ukazują się szybciej niż ich europejsk[illegible]
SZYBSZE. Uzyskasz kolor z [illegible] NTSC [illegible]
w systemie PAL przez AUDI[illegible]
Multisystem można zainstalować [illegible]
konsol 1002 5501 [illegible]
[illegible] ANCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym [illegible]
lasery wymieniamy czytniki naprawi[illegible]
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁK[illegible]WO
HURT-DETAL 15 zł [illegible] +22 [illegible] wysyłki
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 1[illegible]/14, 80-886 GDANSK
INTERNET: www.unirad.com

Wysoka rozdzielczość czy tylko tania ściema?

STAR WARS: STARFIGHTER

PS2

Jeśli tylko LUCASART nie wali taniej tandety (co by narobić szumu wokół swojej produkcji), to daje Ci zielone światełko na tor "radość i dzikie wycie". Dlaczego? Otóż ich planowany na PS2 STAR WARS: STARFIGHTER ma śmigać w wysokiej rozdzielczości! A przy tak dynamicznej akcji, rozległych planszach, dalekim horyzoncie i tylu szczegółach nie wydaje się to być rzeczą prostą. Na Necie już pojawiły się, pełne superlatywów, głosy ludzi, którzy ponoć widzieli wczesną beta wersję tej produkcji - mówią oni o świetnych teksturach (ponoć lot kanionem na pełnym ciągu urywa łeb i wypada niezwykle sugestywnie), dobrze oddanej fizyce (grawitacja i takie tam) oraz sporej inteligencji komputerowych przeciwników, których liczba ma Cię niejednokrotnie wgnieść w fotel... Ile w tym prawdy? Trudno powiedzieć, ale na wszelki wypadek podziel wszystko przez dwa (a i tak otrzymasz poważnie zapowiadający się tytuł). Walka oczywiście będzie się toczyć zarówno nad powierzchniami przeróżnych planet, jak i w przestrzeni kosmicznej (razem 14 leveli), a efektownej mieszanki dopełnią, co chwila wstrząsające ekranem, olbrzymie okręty... Czy jednak zjesz taką potrawę z apetytem, czy może zwrócisz treść żołądka - tego dowiemy się w pierwszym kwartale tego roku, kiedy to gra ujrzy światło dzienne. Być może także przeczytasz o niej w przyszłym PE! [mpu]

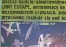


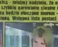
Jak nie pięścią, to go łapą

BLOODY ROAR 3

PS2

Coraz więcej już wiadomo o nadchodzącej na PS2 trzeciej części BLOODY ROAR. Na ostatnich targach JAMMA zaprezentowane zostało demo tej gry, śmigające na Systemie 246 NAMCO (patrz relacja z Tokyo Game Show i wcześniejsze "Bacik! bijatyk"). Wstępnie już można powiedzieć, że gra bardzo przypomina poprzednika pod względem systemu walki - będzie to szalona jatka pełna długich kombinacji (dziesiątki, setki combosów przypadających na każdą postać!), w której postacie po nabiciu odpowiedniego paska będą mogły przemieniać się w bestie i w ten sposób zwiększać zasób ciosów specjalnych oraz combosów podnosząc swój potencjał niszczenia. System bogatego przerywania combosów ("any cancel") pozwoli uczynić grę jeszcze bardziej nieprzewidywalną - miejmy nadzieję, że nie będzie ona też z tego powodu zbytnio chaotyczna. Nowością będzie LIGHT ESCAPE, pozwalający na szybkie parowanie ciosów i ucieczki z odpalanych przez wroga kombinacji. Podobnie jak we wcześniejszych częściach, arena będzie otoczona murem - umożliwi to specjalne juggle wchodzące tylko w przypadku gdy przeciwnik znajduje się pod ścianą. Wstępna lista postaci prezentuje się identycznie, jak w BR2 (brak tylko Bakuryu). Grafika... Uh. Piękna! Na filmikach, które do tej pory udało mi się obejrzeć, wszystko prezentuje się tak, jakby było utrzymane w stylu Virtua Fighter 3 z Dreamcasta, tyle że jest dużo bardziej bajerowe, dokładniejsze (wykonanie postaci!) i przepełnione rozbłyskami, wybuchami i innymi niezwykle miłymi dla oka efektami. Oczywiście 60 FPS-ów, a także tło 3D. Gra wyjdzie już na wiosnę w Japonii i niewiele później w Stanach. Poprzednie części miały wielu fanów, a "trójka" wydaje się być skierowana nie tylko do nich. Może więc to być naprawdę gorący tytuł. [kali]





Piguła... krótko i na temat

KONAMI Japan wykupuje coraz to kolejne, sportowe licencje. Najnowszą zdobyczą tej firmy są prawa do nazwy K-1 Fighting League, czyli japońskiej ligi sportów walki, takich jak karate, kick-boxing czy kung-fu. Dzięki podpisanym umowom, każda nowa gra KONAMI traktująca o tych klimatach zawierać będzie prawdziwe nazwy, statystyki i nazwiska zawodników, a pierwsza z nich - K-1 WORLD GP 2000 - ma pojawić się na PS2 jesienią tego roku. Wersja na PS2 przewidywana jest z kolei na zimę. [shiva]

Kolejna część serii MOBILE SUIT GUNDAM, czyli strategii i symulacji w jednym, prosto od BANDAI (pod koniec grudnia ukazała się w Japonii pierwsza wersja tej gry na PS2), nazywać się będzie ZEONIC FRONT MOBILE SUIT GUNDAM 0079 i powinna ujrzeć światło dzienne latem tego roku. Wydana zostanie na PS2, co wiąże się m.in. z zastosowaniem pełnego 3D oraz przemodelowaniem rozgrywki - [illegible] stym. [shiva]

ARTDINK zapowiedziało wydanie pierwszej gry wykorzystującej dysk twardy, drukarkę oraz modem w PS2! Będzie to sequel znanej, "kolejowej" serii A-TRAIN, wstępnie nazwany A RESSHA DE IKOU 2001 (w wersji anglojęzycznej TAKE THE A-TRAIN 2001). Co umożliwi nam obsługa HaDeka i modemu? Autorzy mówią o możliwości ściągania z Netu nowych pociągów, a także o zrzucaniu shotów na dysk i swobodnej ich wymianie z Graczami z całego świata. Hmm, jeżeli to ma być wszystko, to mogą się [illegible] - (a się pytam co z grą w Sieci?!) Data wydania figuruje jako 8 marca, więc i w tym czasie powinny trafić w Japonii do sklepów wszystkie wyżej wymienione urządzenia. [shiva]

Nowy model PS2 wypuszczony w Japonii (SCPH-18000, czyli ten z zainstalowanymi na stałe driverami DVD i slotem zamiast Memorki) jest niekompatybilny z kilkoma wcześniej wydanymi grami na tę maszynkę! Nie działają m.in. SKY SURFER, REISELIED oraz GOLF PARADISE, a winę za ten stan rzeczy SONY zrzuca na producentów, którzy ponoć nie trzymali się standardów programowania na PS2 (zastosowano złe biblioteki [illegible]... [shiva]

Dokładnie w Wigilię, 24 grudnia SQUARE rozesłało do amerykańskich kin [illegible] reklamowy promujący... "Final Fantasy - The Spirits Within"! Przypominam, że film ten, realizowany na podstawie najlepszej i najsłynniejszej serii RPG wszech czasów, obejrzeć będzie można w USA już podczas tegorocznych wakacji. [shiva]

"CASTLEVANIA CHRONICLES: AKUMAJYOU DRACULA" - tak właśnie nazywać się będzie kolejna część tej znanej serii, która ukaże się na PSX'a i zasili japońskie sklepy 21 marca tego roku. KONAMI jednak nic nie wspomniało niestety o wersji amerykańskiej, ani tym bardziej europejskiej; i nie wiadomo, czy takowe w ogóle ujrzą światło dzienne. [shiva]

BoltStation to najnowsza podstawka do PS2, wypuszczona pod koniec ubiegłego roku na japoński rynek przez SONY. Posiada dwa miejsca na Dual Shocki oraz po trzy na Memorki i podobnie z grami. Cena w okolicach 3000 jenów (ok. 100 zł). [shiva]

SONY oficjalnie potwierdziło, że w zapowiadanym na marzec tego roku (Japonia, PS2) FINAL FANTASY X, za ścieżkę dźwiękową odpowiedzialne będzie m.in. znane japońskie [illegible] muzyki pop - Rikki. [shiva]

Ostatnia zapowiedź symulatora ochroniarza

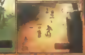
THE BOUNCER

Dlaczego ostatnia? Bo gra właśnie się ukazała w Japonii, jednak jeszcze nie dotarła do redakcji - dlatego podaję tylko kolejną porcję informacji dotyczących tego tytułu, popartą obejrzeniem gry w akcji na kilku filmikach. Chodzona bijatyka 3D, w której poruszamy się nie tylko w lewo - świat jest w pełni trójwymiarowy, kamera obraca się i ukazuje walkę z różnych stron. Oczywiście bardzo ważną rzeczą jest to, że przy Twoim boku walczą dwaj przyjaciele (trójka ochroniarzy, czyli Sion, Volt i Kou) - przeciw całej wrogiej masie. Ciosy i sposób walki nieco przypominają starszy produkt SQUARE, bijatykę "1 on 1" - TOBAL NO.1 (no i w konsekwencji też jej drugą część). Oczywiście system walki nie został przeniesiony żywcem, dokonano modyfikacji. Wśród ciosów są takie, które wykonuje się we dwójkę, są także i specjalne, przy których kamera potrafi bardzo blisko podjechać do walczących (ot, choćby tak, by można było dokładnie obejrzeć nogę trafiającą przeciwnika w podbródek). Grafika... przewspaniała... Piękne miejsca walk (np. na jadącym pociągu), szczegółowo wykonane postacie (animowane włosy, ciuchy, widoczne tatuaże i mimika twarzy), doskonała animacja i niesamowite blurowanie obrazu przy odpowiednich akcjach - to jest to, co niesie z sobą THE BOUNCER. Grę - tryb fabularny - należy ukończyć co najmniej trzy razy, tak by poznać pełną historię i zdobyć ukryte zagrania przypadające każdej postaci. Później zostaje tryb Versus - dla czterech Graczy na raz! Nie mogę się doczekać, kiedy położę na padzie łapska? [kali]

Co jest grane?

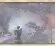
DARKSTONE

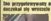
Oto jeszcze jedna konwersja z pecéta. DARKSTONE jest pseudo eRPeGiem, takim swoistym mixem [illegible] DIABLO, Ultimy oraz Rogue el Mages - pozycji wybitnie blaszakowych i [illegible] rynek też przygotowanych. Czy w związku z tym tytuł [illegible] ma [illegible] szanse zaistnieć na - zdominowanym przecież przez typowe japońskie produkcje - PSX owym rynku? Cóż, zobaczymy już pod koniec stycznia, na razie poznajcie bliższe szczegóły: gra utrzymana jest w klimacie fantasy, całość śmiga w 3D (choć akcje ukazane jest w rzucie izometrycznym) a pod Twoją kontrolę oddane zostają cztery postacie: Wojownik, Czarodziej, Złodziej i Ksiądz. DELPHINE (developer) wspomina też o ponad trzydziestu rodzajach broni, blisko stu lokacjach i niemal dwustu przeciwnikach, jakie napotkasz podczas rozgrywki. Z tego co zdążyłem zobaczyć, akcja w dużym stopniu przypomina DIABLO, co w sumie bardzo pozytywnie wróży popularności DARKSTONE, [illegible] że TAKE2 zaskoczyło wszystkich ceną tej produkcji - w amerykańskich (a Europie cisza) sklepach ma być dostępne za niespełna 10$!!! [shiva]



W końcu nowe screeny do

EXTERMINATION





Ten przygotowywany od dłuższego już czasu przez SONY projekt (zapowiadany przecież od ponad roku), doczekał się wreszcie fazy końcowej, dzięki czemu powinien 8 marca zasilić japońskie sklepy, a i my (a konkretniej ja:) możemy nieco więcej o nim napisać. EXTERMINATION klimatem i rozgrywką nawiązywać ma do innych gier z gatunku horror+akcja+strzelanka+widok TPP, takich jak RESIDENT EVIL czy też DINO CRISIS. Akcja rozgrywa się na Antarktydzie, dokąd zostałeś wysłany jako jeden z członków elitarnego oddziału "Marine Corps". Już na miejscu dowiadujesz się, że coś poszło nie tak - jak zwykle... SONY podkreśla, to cała akcja utrzymana jest w filmowym stylu, do czego z pewnością przyczyniła się w dużej mierze oprawa wizualna - lokacje są obszerne, dobrze oteksturowane - nie inaczej jest z postaciami (chociaż te obszerne nie są, hehe!). Cóż, może być całkiem nieźle, wszak drugi Plejak w tematice gier tego typu dopiero raczkuje, a residentopodobne przygodówki sporo osób łyka bez zastrzeżeń. Nowe screeny są kiepskiej jakości... może to przykrywka ciekłej grafy? [shiva]

GRY I AKCESORIA DO SONY PLAYSTATION

odwiedź Nasz sklep internetowy

NAMAX

Gry [illegible] już od [illegible]
[illegible]
W rozliczeniu przyjmujemy gry [illegible]
- krótkie terminy realizacji
- płatność przy odbiorze (stały koszt przesyłki 5 zł)

[illegible] katalog z Naszą pełną ofertą

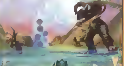
polecany przez psx.gad.pl

www.namax.com.pl
info@namax.com.pl

Konkurencja dla BLACK&WHITE

GIANTS: CITIZEN KABUTO PS2

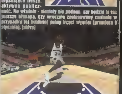
Wewnętrzne kłótnie w SHINY doprowadziły do powstania dwóch odłamów tej firmy, z czego jeden majstruje obecnie PeeSdwójkową wersję MDK2: ARMAGEDDON, drugi z kolei powinien nas wkrótce uraczyć wydaną właśnie na blaszaka GIANTS: CITIZEN KABUTO. Sklasyfikować tę pozycję jest dosyć łatwo - typowa gra akcji, z ostrymi elementami strzelaniny, szczyptą zręcznościówki (np. choćby zjazdy na desce) i elementami strategii. Czyli w sumie bardzo podobnie do MDK2 (rozłam firmy to jedno, ale praca ludzi nad wspólnym projektem to drugie) i takie też klimaty tu goszczą. Podczas rozgrywki przejmiesz kontrolę nad trzema typami bohaterów - mechanicznymi robotami Meccarinami, kuszącymi i pięknymi nimfami Sea Reapers, oraz wielkimi, khem - WIELKIMI stworami Kabuto. Każde z nich mają charakterystyczne umiejętności i wyposażenie (np. nimfy są stosunkowo słabe, ale mogą latać i uśmiercać przeciwników czarami. Kabuto zaś jest powolny i mało zwinny, ale jak już pierdutnie, to mało co pozostaje dookoła...). Byłbym ostatnim matołem, gdybym nie wspomniał o grafie - najmocniejszym zdecydowanie punkcie GIANTS. I żesz! - tu naprawdę dużo się dzieje, a takie bajery jak terramorphing, gry świateł czy inne odbicia soczewkowe są tu obecne niemal tak często, jak dziury na naszych drogach. Dodam jeszcze tylko, że wszystkie shoty pochodzą z PC (z racji że nie ma póki co nic z wersji PS2). Premiera już w marcu. [shiva]



Kosz od EA na PS2

NBA LIVE 2001

EA jest w [illegible], EA wypuszcza każdą grę wyłącznie dla kasy, EA sprzedaje używane kondomy, EA to, EA tamto... Cóż, osobiście mam to wszystko bardzo głęboko i z dużym poruszeniem oczekuję pierwszego "kosza" od elektroników na PS2. Seria NBA LIVE już na PSX pokazała bardzo dużo, wszak nie ma lepszej symulacji tego sportu, a teraz wszystko co najlepsze, plus godna XXI wieku grafa - to jest właśnie to, czego oczekuję! A za mną z pewnością setki tysięcy graczy... Oto w skrócie co zaoferuje NBA LIVE 2001: wszystkie rodzaje rozgrywek znane już z wersji na PSX (z zaje... trybem "1 na 1" i Jordanem), statystyki zaktualizowane możliwie najlepiej (dane z końca grudnia 2000!), profesjonalny komentarz, no i - to tego głównie przecież oczekujemy - mocno hi-res owa grafika. W parze idzie spora liczba detali, "żyjące" ławki rezerwowych (podobny motyw jest w recenzowanym w tym numerze NBA 2NIGHT), błyskające flesze, aktywna publiczność. No właśnie - niestety nie podano, czy będzie to raz jeszcze bitmapa, czy wreszcie zastosowany zostanie w przypadku tej (ostatniej) połaci trzeci wymiar (premiera 9 stycznia). [shiva]



DEUCE

W tym nowym platformerze 3D, szykowanym przez MIDWAY jeszcze na PSX, za głównego bohatera robi karciany (!) chłopek. Gra ma być utrzymana w klimacie "Alicji w krainie czarów" (postacie z kart), oferować zaś rozgrywkę prowadzoną na wzór MEDIEVIL - machanie mieczem. Bohaterowi, podczas jego wędrówki w celu uwolnienia rodziny królewskiej oraz zdobycia statusu rycerza, towarzyszyć będzie wojownik oraz czarodziej, zaś na jego drodze staną wielkie insekty, wywerny i smoki, wstąpi on nawet na Ziemię Umarłych. Ponadto nasz zawodnik będzie posiadał umiejętność uczenia się i władania magią oraz uzupełniać będzie swój ekwipunek o coraz to nowe uzbrojenie. W sumie jednak gra ma mieć bardziej "milusiński", niż "rzeźnicki" [illegible] powinna się spodobać (H: czy to jakaś aluzja? Gdzie są moje kolorowanki?!). Termin wydania: styczeń 2001. [Shiva]

Piguła... krótko i na temat

Grywalna wersja GRAN TURISMO 3, w której od uruchomienia są dwie trasy i dwa wózki, właśnie trafiła do "branży" prasowej, a także do... sklepów zajmujących się motoryzacją! W taki oto sposób SONY rozpoczęło promocję tej znakomicie zapowiadającej się ścigałki - na specjalnych stanowiskach można zarówno pograć, jak i obejrzeć kilka prezentacji wideo. Ale, w Japonii - jakby kto pytał, nie w Polsce:). [shiva]

HAVAS INTERACTIVE przejęło od DREAMWORKS prawo do produkcji gry na motywach kinowego hitu "Gladiator". Nie zdecydowano jeszcze na jakie platformy tytuł ten się ukaże, jednakowoż wersja na PS2 wydaje się być niemal pewna. [shiva]

Kończą się powoli prace nad konwersją QUAKE 3 ARENA na PS2. Według ostatnich doniesień gra ukończona jest w 90 procentach i na sklepowe półki w USA trafić może na początku marca, z podtytułem REVOLUTION. Daty wydania w dalszym ciągu nie potwierdza jednak EA (wydawca i developer w jednym). [shiva]

KONAMI już prawie na pewno dodawać będzie do pudełka z nadchodzącą SHADOW OF MEMORIES (kwiecień 2001?) płytkę z grywalnym demem SILENT HILL 2! Nie mniej gorący towar znajdzie się też w pudełku z ZOE - demko (grywalne!) MGS2. [shiva]

INFOGRAMES pożegnało się z prawami do serii DUKE NUKEM, a ich nowym "właścicielem", za ciężkie pieniądze, zostało TAKE2, przy okazji potwierdzając, że trwają już prace nad kolejną częścią "księcia". Jako platformę wybrano oczywiście PS2, dzięki czemu gra ma być prawdziwie "next-gen". Niestety, póki co niewiele wiadomo na jej temat (możliwe że będzie to pozycja bardzo podobna do pecetowego DUKE NUKEM FOREVER, który nb. zapowiadany jest już od dobrych trzech lat!), a wstępnie ustalona data wydania figuruje jako końcówka 2001 roku. [shiva]

W filmowej wersji RESIDENT EVIL jedną z ról zagra Milla Jovovich (m.in. "Piąty Element") (H: czy też kopnięta rola w "Joanne D'Arc"), która wcieli się w postać niejakiej Alice. Reżyserem i scenarzystą filmu, o roboczym tytule RESIDENT EVIL: GROUND ZERO, jest Paul Anderson ("Mortal Kombat"), co tak sobie wróży tej 40 milionowej ($) produkcji. Pierwsze zdjęcia rozpoczną się już w lutym, w Berlinie. [shiva]

Dopiero co HIV recenzował dwie niekonwencjonalne wyścigówki na PS2, tj. SMUGGLER'S RUN oraz MIDNIGHT CLUB, a TAKE2 już teraz oficjalnie potwierdziło wydanie sequeli, będących zresztą od pewnego czasu w fazie produkcji. [shiva]

TOMB RAIDER w wersji filmowej coraz [illegible] pierwsze zdjęcia z planu, przedstawiające Larę w akcji. W roli archeolog oczywiście piękna Angelina Jolie (i jak tu się nie zakochać... w tych ustach) [shiva]

Przygody Króla Artura?

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

PS2

To najnowsza propozycja MIDWAY - LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR, połączenie RPG i strategii czasu rzeczywistego, które ujrzy światło dzienne w październiku bądź listopadzie 2001 r. Wszystko wskazuje na to, że Gracze będą mogli wziąć udział w bitwach wcielając się w dowódców plutonów wojsk. A wszystko utrzymane w klimatach legend o Królu Arturze i Rycerzach Okrągłego Stołu. Autorzy kładą duży nacisk na stworzenie rozległej i intrygującej fabuły, starając się z jednej strony nie dokonywać własnej interpretacji, a z drugiej - nie być więźniami legend. Zanim jednak będziesz mógł poszaleć w bitwach, przyjdzie Ci szkolić rycerzy - postacie rozwijają się, zdobywają nowe bronie i [illegible] nie posiada ono tego charakterystycznego wątku zarządzania wydobyciem jakichkolwiek surowców, lecz skupia się na samej walce. Developer, 7 STUDIOS, planuje umieścić w grze tryb Multiplayer i jako jedna z niewielu firm developerskich z niepokojeniem wypatruje, kiedy to SONY wreszcie zacznie robić coś w kwestii dostępu PS2 do internetu. [kal]

Czyżby kolejne badziewie z szyldem MTV?

MTV SPORTS: T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

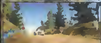
Jeździć na dwukołowych rowerkach uczył Cię już Dave Mirra (DAVE MIRRA FREESTYLE BMX), w kolejce jest Matt Hoffman (MATT HOFFMAN'S PRO BMX), a teraz pcha się z butami niejaki "Ti-dżej" Lavin. To właśnie kolejna gierka spod znaku MTV SPORTS, czyli pewniakiem - patrząc wstecz na pogrzebane dokonania, a także wydawcę (THQ) - jakiś badziew, traktujący o "trzaskaniu trików na X-ie". Zapowiadanych jest ponad 500 różnego rodzaju trików, kilkanaście aren oraz całkiem pokaźna liczba zawodników, mających - dzięki nabytym licencjom - swoich prawdziwych odpowiedników. Wśród nich m.in. (oprócz samego Lavina oczywiście) Chris Doyle, Brian Foster, Tim Noll, Colin Winkelmann - nazwiska wiele mówiące wielbicielom tego typu klimatów. Autorzy wspominają też o czterech rodzajach mistrzostw oraz grafice aspirującej do walki z DAVE MIRRA (jasne...)... Nawiązując do tej ostatniej - modele zawodników są sporej wielkości i mają naprawdę dużo [illegible], ale [illegible] jak na moje oko areny po których przyjdzie się zmagać, a i animacja nie jest, jak donoszą różne źródła, aż tyle szybka, co by wspomnianemu królowi zagrozić. Premiera pod koniec stycznia. [shiva]

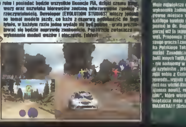
[illegible] do piachu...?

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

PS2

Oto kolejny, [illegible] zapowiadający się racer na PS2, tym razem w odmianie czysto rajdowej. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP [illegible] w maju tego roku i posiadać będzie wszystkie licencje FIA, dzięki czemu trasy, wozy oraz nazwiska kierowców zostaną odwzorowane zgodnie z rzeczywistością. Developer (EVOLUTION STUDIOS) milczy jeszcze na temat modelu jazdy, co każe z rezerwą podchodzić do tego tytułu, w każdym razie jedno wydaje się być pewne - grafa prezentować się będzie naprawdę znakomicie. Popatrzcie zwłaszcza na wykonanie modeli wozów i otoczenia. [shiva]





ŚMIETNIK

WYGRZEB - 04

z cyklu...

ZJEDZ MNIE DZIADU

ŚWIAT WEDŁUG BUTTON MASHERA

Zaczęło się od tego, że dostałem od kumpla Tekkena (1 albo 2...wreszcie nie pamiętam...). Wtedy jeszcze [illegible] [illegible]

[illegible] MASHERA!!!

[illegible]

Moje największe osiągnięcia [illegible] Propozycja zorganizować turniej [illegible] CPT [illegible] KPT [illegible] NADESZŁA ERA BUTTON MASHERA!!! [Dziadu]

INTERACTywny monitor...

INTERACT LCD MOBILE MONITOR

SONY pozbywa się nieco z wprowadzeniem na rynek najbardziej wyczekiwanych gadżetów do PS One (wyświetlacz i "battery pack"), co skrupulatnie wykorzystała INTERACT - ich pierwszy wyświetlacz do zminiaturyzowanego Szaraka trafił na sklepowe półki w USA! Co więcej, zadziwił wielu, tak ilością opcji oraz dołączanych doń peryferii, jak i zaskakująco solidnym wykonaniem.

Po rozpakowaniu pudełka, oprócz samego monitorka, dostrzec można specjalny zasilacz umożliwiający podłączanie konsoli wraz z monitorem do gniazdka zapalniczki w samochodzie (!!) oraz specjalną podstawkę, która w pełni uszczelnia całą konstrukcję i praktycznie wyklucza przesunięcie się PS One z podczas pracy. Daje nam ona także możliwość postawienia wyświetlacza jako całkowicie osobnej jednostki, ot choćby na stole czy biurku, czyniąc z zabawki INTERACT coś na kształt małego telewizorka. W komplecie znajduje się już niezbędny zestaw kabli, dzięki którym ekranik podłączyć można właściwie do dowolnego urządzenia A/V - kamery, magnetowidu, odtwarzacza DVD, a nawet... innej konsoli! Tak, tak, nie tylko do współpracy z PS One został on stworzony. Ekranik wyposażony jest w dwa stereofoniczne, rozmieszczone po bokach ekranu, głośniczki, o bardzo niskiej mocy muzycznej (tak na dobrą sprawę są niemal bezużyteczne), ale na szczęście bez problemu da się podpiąć do sprzętu słuchawki.

Zaskakująco dobrze urządzenie prezentuje się pod względem wykonania. Monitor posiada czterocalową przekątną, jest oczywiście kolorowy i - co najważniejsze - zapewnia uzyskanie ostrego, wyrazistego obrazu. Ma to duże znaczenie w przypadku gier na Plejaka, z racji że ten ostatni nie posiada przecież sprzętowego rozmycia tekstur, co skutkuje sporą wielkością pikseli [illegible] z obrazu. Telewizor, zwłaszcza o bardzo dużej przekątnej, nieco rozmywa obraz, co pozytywnie wpływa na efekt końcowy. A jak w przypadku takiej miniaturki? Zaskakująco dobrze... Kolory są intensywne, a obraz odpowiednio ostry. Zresztą wszystko dostosować można za pomocą czterech dostępnych przycisków, odpowiedzialnych właśnie za kontrast, poziom nasycenia i głębię kolorów oraz jasność i położenie obrazu. W USA monitorek ów kosztuje aktualnie 149$, czyli nieco ponad 600 zł, co czyni go urządzeniem droższym od samego PS One, a po szczegółowe testy zapraszam do kolejnych numerów PE - Norbus z powodzeniem już ogarnia pędząc gdzieś samochodem (ech, szkoda tej Alfy:). [shiva]

Zero extremalne czyli

TOKYO XTREME RACER: ZERO

Konwersja tego dreamcastowego hitu coraz bliżej i zerkając na pierwsze zdjęcia z przygotowywanej wersji na PS2, widać znaczną poprawę jakości - zdecydowanie bogatsze są tekstury oraz wszelkie efekty świetlne (tych ostatnich ma być zresztą dużo więcej niż w oryginale). Producent, firma GENKI, obiecuje też dodanie nowych samochodów oraz bardziej rozbudowane trasy. A wiedzieć Wam trzeba, że TOKYO XTREME RACER: ZERO nie jest typową wyścigówką - zasuwać Ci przyjdzie wyłącznie po tokijskich autostradach, na których brać będziesz udział w nielegalnych wyścigach o kasę. W praktyce wygląda to następująco - podjeżdżasz pod "tyłek" jakiejś fury i migasz światłami - jeśli przeciwnik wyrazi ochotę, ścigacie się do z góry wyznaczonego miejsca. Zwycięzca zgarnia szmal (za który można [illegible] fury) i szuka kolejnego "jelenia". Dodajcie sobie do tego ruch uliczny, niezgorszy model jazdy i płynną animację - jest na co czekać. [shiva]

Nowy model PS2

Wprawdzie w Japonii sprzedaż PS2 znacznie zmalała w ostatnim czasie (wg danych z początku grudnia 2000, najlepiej sprzedającą się tam konsolą był PS One, dalej GBC i na trzecim miejscu właśnie drugi Plejak), aczkolwiek niemały wpływ na taką sytuację rynkową miały braki w dostawach sprzęcików SONY do sklepów. 8 grudnia trafiła jednak solidna porcja "odświeżonej" PS2, o symbolu SCPH-18000, różniąca się nieco od poprzedniczki. Po pierwsze, tak jak ma to miejsce w wersjach europejskiej i amerykańskiej, drivery DVD są zainstalowane na stałe w konsoli, a nie przechowywane na Memory Card, w związku z czym ta ostatnia NIE jest już na standardowym wyposażeniu japońskiej PS2. Po drugie utrudniono życie piratom i wprowadzono kilka nowych zabezpieczeń (nie działa już np. swap trick, czyli tzw. "podmianka" płyt). I wreszcie po trzecie, w pudełku z konsolą znajduje się bezprzewodowy, [illegible] estetyczny i funkcjonalny pilot do DVD. Cena pozostała bez zmian - 39.800 jenów. Zerknijcie na zdjęcia z "premiery" nowego modelu - znów kolejki pod sklepami! [shiva]

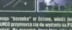
Piguła... krótko i na temat

KALISTO poinformowało o uzyskaniu przez Le Studio Canal praw do filmu opartego na dwóch częściach znanej gry NIGHTMARE CREATURES. Reżyserem będzie Ralph Zondag, a szczegóły dotyczące scenariusza nie są, niestety, jeszcze znane (jedno jest pewne - nie będzie to komedia, hehe!). [shiva]

Posiadacze Dreamcastów znają zapewne 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER, znakomitą, w pełni arcade'ową wyścigówkę, w której pomykamy osiemnastokołowymi olbrzymami. Co najlepsze, ten świetny tytuł okaże się najprawdopodobniej na PS2!!! Wydawcą będzie ACCLAIM, jednak premiera nie jest jeszcze ustalona (wstępnie 2001 rok). Oby wszystko dobrze się udało, bo gra wywala kapcie w kosmos - i to tak, że mają kłopot z powrotem:)! [shiva]

GEX wkracza na PS2! Wprawdzie nic konkretnego jeszcze na jego temat nie wiadomo, ale pewne jest, że EIDOS i CRYSTAL DYNAMICS pracują już ostro nad kolejną częścią przygód jaszczura. Szczegóły powinny być znane wkrótce. [shiva]

Z [illegible] pojawia się już na PS2 wiele czadu, jak: lis-Crash, smok-Spyro, pies-Klonoa, jaszczur-Gex, świr Rayman... i niby co, królik ma być gorszy? Oto ruszyły prace nad kolejnym platformerem na drugiego Szaraka - TOXIC BUNNY 2. Niestety nic więcej na temat tej produkcji nie wiadomo, a developer - CELESTIAL TEAM - wyraźnie dał do zrozumienia, iż prace są w zbyt wczesnej fazie, by mówić o jakichkolwiek szczegółach. Z wydaniem chłopaki chcą zdążyć jeszcze w tym roku (dokładnie pod jego koniec). [shiva]



Z pewnością na widok zdjęć z nadchodzącej ACE COMBAT 4 [illegible] dla uspokojenia solidnego "baranka" w dżojpad, wiedz jednak, że nie tylko NAMCO przymierza się do wydania na PS2 "samolocików" (hehe!). Na początek lipca tego roku zapowiedziana została przez JVC trzecia część WINGOVER, prawdziwa gratka dla wszystkich miłośników symulatorów. [illegible] (co najmniej różnica klas), ale nadrobić to może odpowiednio pokaźną liczbą opcji, misji i trybów rozgrywki. [shiva]

Wielkie i wspaniałe (no, miejmy nadzieję...) ZOE, ukaże się w Japonii w dwóch wersjach: zwykłej oraz specjalnej, tzw. Premium Package. Ta druga, oprócz samej gry upchanej na jednym DVD, zawierać będzie kilka dodatków, m.in. drugą płytkę (w tym samym formacie) z anime "ZOE 2167 IDOLO", [illegible] z głównym [illegible] ZOE, jak również blisko 150-stronicową książkę poświęconą grze: taki swoisty, bogato ilustrowany przewodnik obrazujący poszczególne fazy jej produkcji.

I dacie wiarę, że w tej limitowanej, kosztującej prawie 14 tys. jenów (już to ponad 400 zł!) wersji, nie będzie dema MGS2? To ostatnie dostępne będzie tylko w pudełku ze standardową wersją. Bez sensu, ale to już kłopot Japończyków, nie nasz:). [shiva]

Już 2 stycznia tego roku SONY triumfalnie ogłosiło swoje plany dotyczące sprzedaży PS2. Jak wynika z wyżej wspomnianego raportu, do tej pory rozeszło się około [illegible] milionów konsol (z czego do końca ubiegłego roku w USA około 1,3 miliona i w Europie niespełna milion), a ogólnoświatowa [illegible] roku fiskalnego (w Japonii kończy się w marcu) osiągnąć 11 milionów sztuk. Czy uda się SONY w ciągu niespełna trzech miesięcy podwoić liczbę sprzedanych dotąd PS2? Cóż, mając na uwadze fakt, iż coraz bliżej są premiery takich killerów, jak GRAN TURISMO 3, [illegible] 2, ONIMUSHA, FINAL FANTASY X czy ZOE, może im się udać. Dla porównania - Dreamcast rozszedł się do tej pory na wszystkich rynkach w liczbie niespełna 6 milionów sztuk. [shiva]

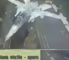
Porwani przez UFO?

ROSWELL CONSPIRACIES

Banalna historia, w której Waszyngton odkrywa, że obcy są wśród nas i, jak zwykle, organizuje elitarną grupę mającą za zadanie ich powstrzymać, posłużyła za podstawę nowej gry. W ROSWELL CONSPIRACIES wcielisz się w jednego z agentów, niejakiego Nicka Logana, co to wyrusza z tajnej bazy w Roswell (stąd tytuł) i strzela do setek przeciwników. Pełne 3D, widok TPP, sporo zagadek, prosta, ale mająca coś w sobie grafika oraz całkowicie zróżnicowane lokacje, m.in. w Irlandii, Anglii i USA (San Francisco, Baza w Roswell) - wszystko to sprawia, zwłaszcza zerkając na pierwsze zdjęcia, iż DC może okazać się całkiem niezłym tytułem. Premiera wstępnie ustalona jest na przełom kwietnia i maja 2001. (shova)

Czy leci z nami pilot?

LET`S BECOME A PILOT 2



Symulator w pełnym tego słowa znaczeniu - oto jak wypowiada się VICTOR INTERACTIVE o swoim najnowszym dziecku, tworzonym wyłącznie na PS2. Obiecywanych jest mnóstwo misji, o różnym charakterze (odkrywanie wrogich terenów, ataki na poszczególne jednostki i budynki, walki powietrzne), w których znajdziemy za sterami blisko trzydziestu odwzorowanych zgodnie z rzeczywistością maszyn. Poszczególne samoloty zdobywać tu przyjdzie dzięki zaliczaniu kolejnych licencji, a każdy z nich ma mieć zupełnie odmienną, zbliżoną do prawdziwego odpowiednika fizykę lotu. Graficznie całkiem nieźle - sporo dobrych tekstur i przywiązanie do detali (samoloty), kuleje jednak nieco wygląd terenu nad którym latamy. Premiera już w marcu. (shova)

WYŚWIETLACZ DO PS-ONE

Pierwsze wyświetlacze podłączane do PS One trafią do sprzedaży (Japonia) prawdopodobnie już pod koniec lutego tego roku! Maluśki ekranik LCD posiadać ma przekątną ekranu 4 cale i ważyć zaledwie kilkaset gramów. Drugim ciekawym gadżetem, na temat którego SONY uchyliło rąbka tajemnicy, jest tzw. "battery pack", czyli urządzenie umożliwiające grę na PS One przy zasilaniu za pomocą zwykłych "paluszków". Ten ostatni sprzęt ma również zadebiutować w lutym, dzięki czemu prawdziwie "przenośny", w pełni funkcjonalny Plejak jest już bliżej niż mogłoby się wydawać! Ceny są dziwnie niskie - około 40$ za wyświetlacz i 30$ za "battery pack", ale wiecie jak to było z ceną PS2, więc podchodźcie do tego z rezerwą. Co zaś się tyczy możliwości podpięcia do PS One "komórki", to i owszem - takowa będzie, ale dostępna póki co tylko dla Japończyków. Przy okazji SONY wyraźnie zasugerowało, że zminiaturyzowany Szarak nie jest zabawką pokroju Game Boya i nie można na niego patrzyć pod takim kątem. Ale co tam - ciorać w ulubione tytuły z PSX'a w pociągu lub tramwaju, to rzecz nad wyraz zachęcająca, co? (shova)

Chcesz grać we wszystkie gry które są na rynku?BEZ PRZERABIANIA PSX'a?
Jedynym wyjściem jest;
GAME BOOSTER
[illegible] gwarancja [illegible] konsolę!!!
[illegible] 2002

Jedyne 85,-zł

Niska Cena 299,-zł

KIEROWNICA
TWIN TURBO
-Pedały gazu i hamulca
-Wajcha ręcznego i biegów
-MOCNE W[illegible]cje!!!
*** PROMOCJA***
Kupując kierownicę, pad lub karta pamięci 1MB - GRATIS!!!

Wybierz swój zestaw!!!
Playstation PsOne
-Zwykły Pad -530,-zł
-Dual Shock Sony -599,-zł
-Dual Shock, 1Mb -615,-zł
-2xPad, 1Mb -555,-zł
-2xDual Shock Sony -685,-zł
-ROCZNA GWARANCJA-

850,- 139,- 139,- 130,-

-Action Replay DC -199,-
-Karta Pamięci 1Mb - 65,-
-Karta Pamięci 2Mb - 85,-
-Karta Pamięci 4Mb -120,-
-Wibracja - 65,-
-Kabel RGB HIFI - 39,-
-Kierownica DC -299,-

"SYNITOPS VIDEO GAMES"
Słowikowski Karol
Ul. Swobodna 41 p.3 50-089 Wrocław
Tel.(071) 782-85-58 ,Tel.Kom. 0-501-151-757
E-mail: SYNITOPS@PNET.PL

Zawsze dobra cena!!!
MODERNIZACJA Ps2 NA PALINTSC!!!
!!!Poszukujemy hurtowych odbiorców z całej Polski!!!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

PONIEDZIAŁEK - SOBOTA
Raty w Systemie [illegible]

Quady na PS2!

ATV OFFROAD FURY

Po średnio udanej pozycji dla PSX, traktującej o wyścigach quadów (ATV: QUAD POWER RACING), [illegible] ATV OFFROAD FURY. Dojdzie do tego za sprawą SONY, które to wyda dzieło firmy RAINBOW STUDIOS. Gra powinna okazać się na rynku dostępna na dniach, więc niewykluczone, że w kolejnym numerze PE dostaniesz recenzję... Tyle tytułem wstępu, teraz konkrety. Czego możesz się spodziewać - oczywiście terenowych wyścigów. Oglądając zdjęcia można zauważyć ładnie odwzorowane otoczenie, ale nie ma mowy o rewolucji. Cieszy za to nie dorysowujący się horyzont i przywiązanie uwagi do detali. Co do tras - ponoć zostały one wspaniale zaprojektowane przez mistrza motocrossu, samego Stefana Cancado, w wyniku czego ilość i umiejscowienie poszczególnych hopek, garbów i przeszkód mają wywoływać pożądany efekt. Ale to jednak nie powalić, [illegible] i fizyka pojazdów. ATV OF ma jednak coś jeszcze w zanadrzu, co powinno zachęcić fanów czterech kółek. A mianowicie: wykonywanie akrobacji podczas skoków. Wzorem chociażby SLED STORM (PSX), za wykonywane triki przyznawane będą punkty. W grze dostępnych będzie łącznie 12 quadów (w tym Yamaha, Kawasaki, Honda), 6 trybów rozgrywki oraz możliwość grzebania w ustawieniach pojazdów. ATV OFFROAD FURY ma szansę stać się jednym z najbardziej pożądanych tytułów dla PS2, ale... nie ma co dzielić skóry na niedźwiedziu. I jeszcze jedno: zabójczo przyjemny Multiplayer dla 4 Graczy. [tiv]

POINT BLANK 3

NAMCO pracuje nad trzecią częścią POINT BLANK dla PSX. Zwariowane strzelaniny na pistolet - ale krótka, ale wymowna charakterystyka tejże serii. Nie inaczej będzie tym razem. Gra da możliwość rozegrania turniejów nawet 8 (!!!!) Graczom jednocześnie. Łącznie dostępne będą 4 tryby rozgrywki: Arcade (jeden Gracz lub kooperacja dwóch, także mini gry) - 100% konwersja z automatu; Endurance (czyli Survival), Tournament i Team Battle (tryby multiplayerowe). Nie ma się co rozpisywać - nie jest to tytuł, który zawojuje Twoim umysłem, ale jeśli tylko posiadasz na składzie gnata imieniem Guncon, to warto na tę pozycję zwrócić uwagę. A w Japonii pojawi się już w marcu. [tiv]

BEIN PANZER

Od razu ciepło mi się zrobiło, gdy usłyszałem o tym, że nowe SONY COMPUTER ENTERTAINMENT szykuje dla PSX'a strategię! I to jeszcze jaką! Nie wiem, czy wielu z was odczuwało od jakiegoś czasu pewną potrzebę poszpilania w jakąś starszą grę, jeszcze sprzed ery PSX. Mi chodziło po głowie ich wiele - m.in. MOONSTONE i SPEEDBALL - i ten ostatni jak na życzenie się pojawił:). Ale moje myśli w ciągu ostatnich kilku miesięcy najbardziej skupiały się na hitach Bluebyte - HISTORY LINE i serii BATTLE ISLE. I proszę bardzo! BEIN PANZER już na pierwszy rzut oka przypomina te kultowe tytuły - pole bitew podzielone na heksy, na których przyjdzie Ci przetestować swoje taktyczne umiejętności, pchając do bitew trójwymiarowe, dokładnie wykonane jednostki. Yeah - jak klasyczne planszówki! Jednostki będą raczej bardzo pancerne i już teraz wyglądają dość kosmicznie - np. połączenie poduszkowców z czołgami, mecho-czołgi (wszak tytuł w języku niemieckim oznacza właśnie czołg z nogami), samoloty z dziwnie umieszczonymi śmigłami - wszystko utrzymane jednak w klimatach II wojny światowej z domieszką japońskiej fantazji. Co bardzo raduje - gra już teraz nieco przypomina RING OF RED, czyli może być świetną alternatywą dla tych, których na razie nie stać na kupno PS2. Fabuła opowiada o konflikcie pomiędzy Ziemią, Księżycem i Marsem - jednostki bojowe będą transportowane na pola bitew za pomocą specjalnych statków z wieżami teleportacyjnymi. Czekam na ten tytuł niecierpliwie - i mam nadzieję, że ukaże się też wersja w innych językach, niż japoński. Niestety screeny są kiepskiej jakości, więc proszę, nie patrzcie na nie z niesmakiem. [kali]

Piguła... krótko i na temat

Wreszcie ustalono oficjalną, choć przybliżoną datę premiery THE BOUNCER w USA - wg SQUARE gra trafi na amerykańskie półki w marcu. [shiva]

W Japonii i USA można już składać zamówienia na konwertowanego z Dreamcasta RESIDENT EVIL: CODE VERONICA (PS2). Klienci z KKK, którzy już teraz zdecydują się na zakup tej zacnej pozycji, dostaną w dniu premiery, a mówi się tu o trzecim kwartale 2001, specjalną płytkę DVD, zawierającą nie publikowane dotąd materiały (filmy, zdjęcia, wywiady z autorami) poświęcone serii RE. [shiva]

SQUARE bierze pod uwagę możliwość wydania w USA na Swanie dwóch klasycznych eRPeGów, znanych doskonale z poczciwego SNESa - CHRONO TRIGGERa i FF VI! Wszystko zależy od tamtejszych Graczy, czyli krótko mówiąc od nas. Czy będzie wystarczająco duże zainteresowanie, a co za tym idzie - ewentualne zyski. I kto powiedział, że FINAL FANTASY 9 będzie ostatnią częścią serii na Plejaka:)? [shiva]

Firma CRAVE ogłosiła właśnie, że usunęła z planów wydawniczych na USA grę JET ION GP, stworzoną przez firmę GUST, która wcześniej ukazała się w Japonii pod nazwą [illegible]. Gra została chłodno przyjęta zarówno przez Graczy, jak i krytyków, krótko mówiąc była ciemna jak Polsilver - całe szczęście, że niektóre firmy mają jeszcze jakąś dozę samokrytyki:). CRAVE nie podała przyczyn swej decyzji - ale czy naprawdę musiała? [kali]

SCEE potwierdziło na swej stronie i-netowej, że do 20 grudnia Anglia dostanie kolejne 45.000 sztuk PlayStation2 do sprzedaży... [kali]

HAVAS INTERACTIVE wykupiło od DREAMWORKS prawa do produkcji gry opartej na filmie pt. "Gladiator" - na razie nie podano na jaką platformę, ale w grę wchodzą tylko te nowej generacji, czyli m.in. PS2. [kali]

Nowozelandzki developer - SIDHE INTERACTIVE - ogłosił właśnie rozpoczęcie prac nad grą The Druid King, opartej na nadchodzącym filmie i nowelli o tej samej nazwie, autorstwa Normana Spinrada. DRUID KING opowiada o epickim konflikcie pomiędzy Vercingetorixem, królem Galii a rzymskim imperatorem Juliuszem Cezarem. Gra będzie przygodówką akcji TPP, możemy więc oczekiwać obszernych środowisk do eksploracji, wciągającej fabuły i unikalnego systemu walki, który zawsze będzie stawiał nas w centrum wydarzeń. Chłopaki z SIDHE dali sobie trochę czasu, bo wstępna data premiery ustalona została na kwartał 2002 roku. [kali]

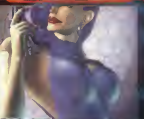
SKI COMMAND CORPORATION wraz ze SCE Australia ogłosiły właśnie wprowadzenie w życie nowego programu usług, na mocy którego w hotelach ANA, Renaissance oraz Novotel/Ibis w Sydney w pokojach można będzie pograć na PlayStation. Wśród gier, które znajdą się "na pokojach" będą CRASH 3, RR4, COLIN MCRAE, EVERYBODY'S GOLF, TEKKEN 3 i EURO 2000. Kolejne hotele wejdą do programu w przyszłym roku - na dzień dzisiejszy oferuje PSX'y w ponad 250.000 swoich pokoi hotelowych. Ehhh... a nas to nawet Pegazusów nie ma... [kali]

BALDUR'S GATE 2 jest już w trakcie tworzenia na PlayStation2. Obowiązki wydawcy bierze na siebie firma INTERPLAY, które oficjalne oświadczenie w tej sprawie wystosuje na początku stycznia. Niewiele jeszcze [illegible] elementy wyłączne dla tej wersji, a nie będzie tylko prostym portem z PC. Tym razem jej twórcą nie będzie firma BIOWARE. Wersja na DC, za którą zabrała się Sega of Japan, została całkowicie skasowana z ich planów wydawniczych. [kali]

Jeszcze większe boomboxy?!

PORTAL RUNNER

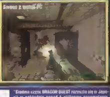
PS2



Że o sukcesie Lary Croft zdecydowały wielkie dzwony - to już wiesz. 3DO szykuje się do batalii o najbardziej seksowną laskę, jaka kojarzona będzie z Czerwią (chyba wiesz, o co mi chodzi...:). Oto niejaka Vikki Grimm zagości na ekranie Twojego telewizora w grze pt. PORTAL RUNNER. Zagości jednak nie w pojedynkę, lecz wespół ze swoim najlepszym, nieodłącznym przyjacielem - lwem o ksywie... Leo (brzmi oryginalnie, nieprawdaż?:). Ta gra akcji osadzona ma być w świecie fantasy, dodam że pierwszej urody. Spójrz tylko na lwa - jakże on cudnie został wykonany (czyżby w końcu został wykorzystany bumpmapping?)! Ach, czy wspomniałem, jak cudnie wykonana jest Vikki?! No to jest! Krągła tam gdzie trza, skąpo przyodziana... Eh, coś mi się wydaje, że miliony Graczy na całym świecie będą wzdychać w jej kierunku... Koniec ślinienia, gdyż nie udostępniono więcej informacji (o gry właściwej). 3DO wyda swoje dzieło prawdopodobnie w marcu... (biv)

SOLDIERS OF FORTUNE

PeCe powoli, ale systematycznie są obdzierane ze swoich największych hitów, a mowa tu o strzelaninach FPP, na rzecz PS2. Do kolejki staje właśnie SOLDIER OF FORTUNE, który rzeczywiście zapowiada się na smaczny, krwawy kąsek. Gra opowiadać będzie o tym, jak wielki, uzbrojony po zęby najemnik dostaje zlecenie zlikwidowania bandy terrorystów, po czym wyciąga shotguna i zaczyna przyozdabiać ściany ludzkim mięsem. Co trzeba podkreślić, SOF jest i z pewnością na PS2 wciąż będzie, niesamowicie krwawą rozpierduchą. Przeciwnicy wijący się w bólach, oderwane kończyny, głowy fruwające niczym komary w lecie, krew na ścianach to tutaj chleb powszedni. Rewelacyjnie prezentuje się też patent z karabinkiem snajperskim - można albo posłać wroga do piachu jednym celnym strzałem (w główkę, tułów, ludzież krocze:), albo powoli go unieszkodliwiać (kulka w nóżkę, w dłoń, ghe, ghe...). Wersja na PS2 ma być wyposażona w tryb Multiplayer dla 4 Graczy na jednej konsoli (!), co z pewnością zwiększy statystyczną liczbę nieocenzuralnych zwrotów fruwających po naszych domach. Developerzy mówią też o ulepszonej grafice, w co jednak uwierzę (cóż, konwersja UNREALa też miała wyglądać lepiej) dopiero wtedy, gdy gra zakręci się w mojej konsoli - czyli wiosną tego roku. (myu)



Screen z wersji PC

Piguła... krótko i na temat

DREAMCATCHER, wydawca takich pecetowych tytułów, jak DRACULA RESSURECTION czy BEYOND ATLANTIS (szczerze mówiąc typowych średniaków) został kolejnym, oficjalnym developerem gier na PSX i PS2. Pierwszy z powyższych tytułów chce przenieść i wypuścić jeszcze na poczciwego Szaraka (w okolicach tegorocznych wakacji), natomiast wszystkie kolejne produkcje ukażą się prawdopodobnie tylko na PS2, najwcześniej pod koniec roku. Firma nie podała ile, ani nawet jakiego typu to będą tytuły, aczkolwiek sądząc z blaszakowych dokonań, przypuszczać się przede wszystkim na przygodówki oraz gry akcji. (shiva)

Taka prawda, że nasz kochany Plejak odchodzi pomału w zapomnienie, a uboga lista zapowiedzi tylko ów smutny fakt potwierdza:(. Dziwi mnie nieco, że developerzy nagle odwracają się od konsoli, której ponad 80 milionów sztuk gości w domach na świecie, ale cóż - PS2 pomału zaczyna rządzić rynkiem. Nie myślcie jednak, że jest do końca tak źle - gry na ukochanego Szaraka w dalszym ciągu będą się ukazywać, a poniżej wrzucam listę tytułów, które powinny wyjść jeszcze w styczniu tego roku. (shiva)

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 FEATURING
DARKSTONE
[illegible]
PUNO RACING
GOOFY'S FUN HOUSE
INSPECTOR GADGET
MEGA MAN X5
RICKY CARMICHAEL
SESAME STREET SPORTS
TIME CRISIS: PROJECT TITAN
TJ LAVIN'S ULTIMATE BMX

Trzecia część MEDAL OF HONOR, oficjalnie zapowiedziana już na PlayStation 2, ukaże się też na X-boxa - tego rodzaju komunikat ogłosił jeden z przedstawicieli EA. Decyzję uzasadniono faktem, iż konkurencyjna konsola Microsoftu ma większe możliwości techniczne, a także jest dużo prostsza w programowaniu, co czyni ją znakomitą platformą do programowania dla EA. Ech, czy Billowi skończy się kiedyś kasa...? (shiva)

Zaraz na początku stycznia CAPCOM oficjalnie potwierdziło, że w Japonii trwają już prace nad RESIDENT EVIL 4. Szkoda tylko, że nic więcej nie padło z ust przedstawicieli firmy - no, może poza jednym - gra ukaże się najwcześniej pod koniec 2001 roku na PlayStation 2, a zaraz na początku 2002 także na inne konsole next-gen (niemal pewna jest wersja na X-boxa). (shiva)

Wreszcie ruszyło się coś w temacie podłączenia PS2 do globalnej sieci. Wiadomo już, że za dostarczenie odpowiedniego oprogramowania (driverów) do modemów odpowiedzialna została firma Conexant System Inc. (Kalifornia, USA). Modemy, działające w standardzie V90 (maksymalna prędkość przesyłu danych 56 kbps), mają być dostępne w sprzedaży pod koniec marca. Trzymajmy kciuki. (shiva)

"Siódma część DRAGON QUEST rozeszła się w Japonii w nakładzie ponad 4 milionów egzemplarzy, co czyni ją najlepiej sprzedającą się grą w historii serii" - taką informacją podzielił się ostatnio jeden z szefów firmy ENIX, zdradzając jednocześnie, że planowana była sprzedaż maksymalnie na poziomie 3,2 miliona kopii. Cóż, gratulacje i czekamy na "ósemkę"... (shiva)

Pod koniec grudnia ubiegłego roku odbył się w Tokio mini pokaz pt. "Jump Festival", którego najgłośniejszym wydarzeniem była bez wątpienia pierwsza oficjalna prezentacja FINAL FANTASY X! SQUARE przygotowało niespełna 30-sekundowy filmik, pokazujący po części jak będzie wyglądać pierwszy "fajnal" na PS2. Wszystko wykonane jest w pełnym 3D (no, z tym tłem - poruszać się można w dowolnym kierunku) i w wysokiej rozdzielczości, z doskonale znaną w przypadku SQUARE starannością i dbałością o detale. Co tu w ogóle mówić - wszystko wygląda po prostu wspaniale! No, prawie wszystko, bo jedno co mnie tylko zastanawia, to czy zaimplementowany zostanie anti-aliasing całej sceny; z tego co można było na razie zobaczyć, "ząbki" są wszechobecne zarówno na postaciach, jak i w przypadku różnego rodzaju elementów krajobrazu. "Kwadratowi" zapewniają jednak, że niedociągnięcia te zostaną szybko usunięte. O fabule nic ma się co wypowiadać - wciąż bliższe szczegóły nie są znane i wiadomo jedynie, że akcja osadzona jest w przyszłości, w świecie, w którym priorytetową rolę odgrywa woda. Kontynenty pogrążyły się w jej otchłani, a ci którzy przetrwali, żyją na maleńkich wyspach. Pokazano kilka scen (w czasie rzeczywistym) oraz postaci, podobnych (wg japońskich źródeł, ja się nie znam:) do tego, co dane nam było zobaczyć w FF8. (shiva)

Shadow of Memories przemianowano na

SHADOW OF DESTINY

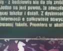
Zanim pochłonie Cię zgnilizna, mrok i zło czyhające w kontynuacji SILENT HILL, chłopaki z KONAMI (dokładnie ten sam zespół) szykują na Ciebie inną pułapkę. Mowa oczywiście o projekcie SHADOW OF MEMORIES, którego grywalna, a do tego anglojęzyczna demo-wersja trafiła właśnie w łapska dziennikarzy. Przyjdzie Ci więc wcielić się tu w Eike Kusch - koleżkę o blond czuprynie, który umarł po czym w tajemniczych okolicznościach zyskał szansę powrotu na ziemię. Po co ożył ponownie i jaką cenę przyjdzie mu za to zapłacić - tego dowiemy się w trakcie właściwej rozgrywki. Klimat opowieści jest mroczny, tajemniczy, choć zdecydowanie mniej ostry i krwawy od tego, którym uraczy nas SILENT HILL 2 (porównując zapowiedzi) (MI zdecydowanie nie podoba się wykonanie postaci, które zakrawa na tanie produkcje FROM SOFTWARE - Mr S). Ba! W SOM prawdopodobnie nie będziesz wyposażony w jakąkolwiek broń - Twój umysł ma zastąpić wszelkie miecze, piły łańcuchowe czy obrzyny, a zagadki, interakcja z napotkanymi postaciami i stopniowe zagłębianie się w ponoć bardzo pokręcony scenariusz, mają być przerażające. Czy zdołają jednak zastąpić ćwiartowanie zwłok w ciemnej uliczce? Zobaczymy... Jak by jednak nie patrzeć - SOM stara się podejść do tematu nieco bardziej ambitnie, przez co już teraz porównywany jest do SHENMUE (GC). Wszak mając na uwadze miasta tętniące swoim życiem, ludzi obdarzonych emocjami czy naprawdę ładne środowisko graficzne (pełne 3D, ujęcie kamery TPP), nie sposób wyzbyć się podobnych skojarzeń. A w marcu tego roku Japończycy dostaną już pełną wersję tej gry. Szczęściarze! (mya)

Wait, this? You don't [illegible]
[illegible] kind of thing?

Piguła... krótko i na temat

Recenzowany w poprzednim numerze, PSX'owy 007 RACING doczeka się wydania w wersji na PS2. EA obiecuje (jak zawsze...) zmienić wszystko na plus, nie oszukujmy się - z badziewia nie da się zrobić bardzo dobrego tytułu. Jedno co jest pewne, to zdecydowanie lepsza grafika, więcej tekstur i detali. Z dystansem należy podchodzić do informacji o całkowicie nowych misjach oraz przemeblowanej fabule. Premiera w okolicach lipca. (shiva)

Oto pierwsze zdjęcia (wiem, dziwne nieco:) z zapowiedzianej właśnie przez ENIX nowej gry na PS2 - SUPER GALDELIC HOUR. Tytuł ten, przygotowywany wybitnie pod kątem multiplayerowym, ma być czymś na wzór telewizyjnego show czy quizu, w którym do wykonania czeka mnóstwo różnego rodzaju mini-gier. Za wszystkie "konkurencje" przyznawane są punkty, które później są zamieniane i... wygrywa najlepszy, hehe! Japońska premiera przewidywana jest na przełom lipca i sierpnia. (shiva)



Oto pierwsze zdjęcie z opracowywanego w pocie czoła przez ROCKSTAR (na PS2 oczywiście) GRAND THEFT AUTO 3. Niestety firma w dalszym ciągu nie podaje żadnych szczegółów dotyczących gry i jedynym "nieoficjalnym" jest fakt, znany nb. od samego początku, jako nie potwierdzony, że akcja przeniesie się w trzeci wymiar. (shiva)

Pamiętacie kontrowersyjną platformówkę SONY z małpami w roli głównej, zatytułowaną APE ESCAPE? Jednym się podobała, inni tylko pierdzieli z pogardą, w każdym razie w Japonii szykowany jest sequel tej pozycji, wstępnie ochrzczony jako "PIPO SARU NO GAME". Gra ukaże się na PS2, a producent nie wspomina na razie nic o wydaniu tego tytułu na amerykańskim lub europejskim rynku. (shiva)

Oto lista gier, które najprawdopodobniej zostaną wydane w tym roku na amerykańskim oraz europejskim rynku przez INTERPLAY na PeeSa2. Pomimo że jedynymi oficjalnymi produkcjami zapowiadanymi przez tę firmę są MDK2: ARMAGEDDON (niestety przesunięty na marzec) i RUN LIKE HELL (najwcześniej w okolicach wakacji), spodziewać się możemy jeszcze następujących pozycji:

Marzec: GIANTS, ROCK N ROLL RACING
Maj: BARBARIAN
Czerwiec: BLOODY ROAR 3 (w Japonii premiera 1 marca), BALDUR'S GATE
2001: FORCES OF ONE, FORMULA X, GALLEON, [illegible], SUPER RUNABOUT NEW YORK, Y ROOM

Dobrze znana PeCetowcom firma SEAGATE, została oficjalnym dostawcą dysków twardych do PS2. Najciekawszy jest fakt, że powstają dwie wersje HeDeków - wewnętrzna i zewnętrzna. Oznacza to, że SONY przymierza się do wypuszczenia specjalnego modelu PS2, z wbudowanym na stałe dyskiem! Pierwsze napędy mają trafić do sprzedaży już w marcu. (shiva)

Znana grupa FLAGSHIP WORKS (odpowiedzialna m.in. za scenariusz do RESIDENTa, a także kilku tytułów z N64, np. Zeldy) zabrała się ostro do pracy nad nową grą przygodową przeznaczoną na... PSXa. Tak, tak - nie na PS2, a ukochanego Szaraka. Akcja BOUNTY HUNTER SARA: LORD OF THE HOLY MOUNTAIN (uff, co za tytuł) osadzona jest w niedalekiej przyszłości, konkretnie w Tokio AD. 2020, gdzie wcielisz się w postać niejakiej Sary, ścigającej bossa tamtejszej mafii. OK, banalna historia, a cała gra to po prostu ładnie podana "tekstówka", dodajmy jeszcze, że w typowo japońskim stylu. Premiera najwcześniej w okolicach wakacji. (shiva)

Amerykańska wersja THE BOUNCER, mająca ukazać się w marcu, będzie pierwszą grą na PS2 obsługującą dźwięk w standardzie Dolby Digital 5.1 - taką oto informację podało SQUARE. Rewelacja - zwłaszcza dla posiadaczy zestawów kina domowego... (shiva)

Oto nowa strzelanka na PS2, tworzona przez IDEA FACTORY. GUN GEORGE to przede wszystkim niezła grafika, widok TPP/FPP, obszerne poziomy i mnóstwo naparzania do przeciwnika. Sądząc z pierwszych - wyjątkowo skąpych zresztą - informacji, gra klimatem przypomina troszeczkę URBAN CHAOS (PSX), niemniej poczekajmy na szczegóły. Data wydania wstępnie ustalona została (Japonia) na końcówkę kwietnia. (shiva)

Już prawie na pewno nakręcony zostanie film na podstawie znanej bijatyki DEAD OR ALIVE - wiadomość tę potwierdził jeden z szefów MINDFIRE ENTERTAINMENT, wytwórni mającej zająć się jego realizacją. Na ekrany nie trafi najwcześniej w 2002 roku. (shiva)

Dosyć stary tytuł z blaszaka, RUNE (klimatyczna strzelanka TPP, osadzona w świecie wikingów), zostanie skonwertowany przez ROCKSTAR na PS2. Niestety nie znane są bliższe szczegóły, ani tym bardziej data wydania. (shiva)

Pila

RED

Ścierwo gąsek - wśród 50 NAJBARDZIEJ OCZEKIWANYCH GIER umieścił RING OF RED na 44 miejscu! To krwiąt! A teraz już o samej grze - historii i fabule. Japonia po oberwaniu dwoma atomówkami w trakcie II wojny światowej nie zaprzestała walki. "Tosiło" się przegrupowały i ruszyły walczyć we wschodniej Azji. W końcu doszło do okupacji Japonii i wybuchu wojny na jej terenie. Północ komunistyczna, wspierana przez USSR i Chiny kontra południe sponsorowane przez USA - rok 1964. Fajna wizja alternatywnego rozwoju historii? No pewnie, a w dodatku na pole walki zostają wprowadzone maszyny! O grze już pisaliśmy kilkakrotnie, więc będzie krótko - garść najnowszych informacji. Czeka na Ciebie 40 misji, a raczej bitew, do których będzie dochodziło w miarę rozwoju fabuły, podobnie jak w FRONT MISSION 3. Różne rodzaje mechów - od małych, zwiadowczych, do brzęczących fortec, możliwość modyfikowania ich i zmieniania ekwipunku, wybieranie pomocy dla oddziałów piechoty wspierającej maszyny, możliwość włączania widoku z oczu (z opcją zoomowania!). Jak gra prezentuje się na zdjęciach - widzicie już dobrze. I powiem tylko, że w akcji wygląda ono jeszcze lepiej! Nawet mały żołnierz walczący przy Twoim boku składa się z dużej ilości polygonów, a dynamiczna kamera, płynna animacja i żywa kolorystyka zdrowo dodają do tego tytułu. Nic to - czekamy na premierę (USA - marzec 2001). [koff]

Lista europejskich zapowiedzi na PlayStation 2

Armored Core	19 styczeń
Ever Grace	19 styczeń
Tokyo Extreme Racing 2	19 styczeń
Street Fighter EX3	styczeń
X-Games: Snowboarding	styczeń
Driving Emotion Type S	2 luty
Formula 1 Racing Championship	16 luty
Warriors of Might and Magic	16 luty
Knockout Kings 2001	23 luty
NBA Live 2001	23 luty
Army Men: Air Attack 2	23 luty
Army Men: Sarge's Heroes 2	23 luty
Oni	26 luty
NHL Hockey	luty
Stunt GP	30 marzec
Age of Empires 2: The Age of Kings	marzec
Alex Ferguson Player Manager	marzec
Exhibition of Speed	marzec
Summoner	marzec
The Bouncer	marzec
WDL: Thunder Tanks	marzec
World Destruction League - Warjetz	marzec

GT3

Znana już jest niemal pełna lista wozów umieszczonych w GRAN TURISMO 3 (premiera w Japonii 15 lutego). W sumie w grze znajdzie się około 130 (nie licząc tuningów) wozów, co w świetle GT2 nie wygląda najlepiej, ale... Zerknijcie na poniższe zestawienie, dołączając wersji amerykańskiej oraz - w dalszym stopniu - europejskiej, jest "trochę" fur, za które niejeden oddałby wszystko... [shiva]

Acura CL 3.2 Type S
Acura Integra Type R
Alfa Romeo 156 Super Turismo
Alfa Romeo 156 2.5 V6 24V
Aston Martin DB7 Vantage Coupe
Aston Martin Vantage
Audi S4
Audi TT 1.8T quattro
BMW 328ci
Chevrolet Corvette Grand Sport
Chevrolet Camaro Z28
Chevrolet Corvette Z06
Chevrolet Camaro SS
Chrysler PT Cruiser
Citroen Xsara Rally Car
Daihatsu Storia X4
Daihatsu Mira TR-XX Avanzato R
Dodge Viper GTS-R Team Oreca
Dodge Viper GTS
Fiat Coupe Turbo Plus
Ford Focus Rally Car
Ford Escort Rally Car
Ford Mustang SVT Cobra R
Ford GT40 Race Car
Ford GT40
Gillet Vertigo Rally Car
Honda Accord Euro-R
Honda Raybrig NSX
Honda Castrol Mugen NSX
Honda Arta NSX
Honda NSX Type R Zero
Honda NSX Type R
Honda S2000 Type V
Honda S2000
Honda Integra Type R 98 Spec
Honda Civic Type R(EK)
Honda Civic SiR (EG)
Honda Cr-X Del Sol SiR
Jaguar XJ220 Race Car
Jaguar XKR Coupe
Lister Storm V12 Race Car
Lotus Esprit Sport 350
Lotus Elise 190
Lotus Motor Sport Elise
Mazda RX-7 Type RS
Mazda RX-7 Type RZ
Mazda Savanna RX-7 Infini III(FC)
Mazda Eunos Roadster Normal
Mazda Eunos Roadster Normal
Mazda Roadster 1.8 RS
Mazda Roadster RS
Mazda RX-8
Mercedes-Benz CL600
Mercedes-Benz CL600
Mercedes-Benz SLK 230 Kompressor
Mitsubishi FTO GP Version R
Mitsubishi GTO Twin Turbo
Mitsubishi GTO Twin Turbo
Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR
Mitsubishi Lancer Evolution V GSR
Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition([illegible])
Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR
Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition
Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
Nissan Silvia Varietta
Nissan Skyline GTS-t Type M(R32)
Nissan Skyline GT-R Vspec (R33)
Nissan Skyline GT-R Vspec(R32)
Nissan R390 GT1 LM Race Car
Nissan R390 GT1 Road Car
Nissan Skyline GT-R Vspec(R34)
Nissan Skyline GT-R Vspec II(R34)
Nissan Pennzoil Nismo GT-R
Nissan Silvia K's 2000cc(S13)
Nissan Silvia K's 1800cc(S13)
Nissan Silvia K's Aero(S14)
Nissan Silvia Spec R(S15)
Nissan 180SX Type X
Nissan Loctite Zexel GT
Nissan Calsonic Skyline GT-R
Nissan Fairlady Z Version S 2 seater Twin Turbo
Opel Calibra Touring Car
Pagani Zonda C12
Pagani Zonda C12S
Peugeot 206 S16
Peugeot 206 Rally Car
Renault Clio Sport V6 24V
Renault Clio Sport Race Car
RUF RUF 3400S
RUF RUF R-GT
RUF RUF CTR2
Shelby Cobra
Subaru Impreza WRX STi
Subaru Impreza Sports Wagon STi
Subaru Impreza Rally Car
Subaru Impreza Coupe 22B STi Version
Subaru Impreza Sedan WRX STi Ver. VI
Subaru Impreza Wagon WRX STi Ver. VI
Subaru Impreza Rally Car prototype
Subaru Legacy B4 RSK
Subaru Legacy B4 Blitzen
Subaru Legacy Touring Wagon GT-B
Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited
Tommykaira ZZS
Toyota MR2 GT-S
Toyota MR2 G-Limited
Toyota Corolla Rally Car
Toyota Sprinter Trueno GT Apex(AE86 Type I)
Toyota Altezza
Toyota bB 1.5 Z Edition
Toyota Autobacs APEX MR-S GT
Toyota Celica SS-II
Toyota Supra RZ
Toyota Supra SZ-R
Toyota Castrol Tom's Supra
Toyota Denso Sard Supra
Toyota Altezza RS200
Toyota Altezza AS200
Toyota GT-One(TS020) Road Car
Toyota GT-One(TS020) Race Car
Toyota Vitz Euro Edition
Toyota Vitz RS 1.5
Toyota Celica GT-Four(ST205)
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno version
TVR Tuscan Speed 6
TVR Griffith 500
TVR Speed 12
[illegible]
Vauxhall VX220
Vauxhall Carlton
Volkswagen New Beetle 2.0
Volkswagen New Beetle RSi
Volkswagen New Beetle Cup car
Volkswagen Lupo Cup car

Metal Gear Solid 2

Sons of Liberty

PS2 przygodowa • Konami • II połowa '01

DEKALOG MGS 2

Wśród zapowiedzi tytułów dla PS2 niewątpliwie wyróżniają się takie, jak GRAN TURISMO 3, ZONE OF ENDERS, WIPEOUT: FUSION i METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY. Po wydaniu na PSX'a MGS, świat dosłownie zwariował. Czy sukces zostanie powtórzony, tym razem na konsoli nowej generacji? Wszystko na to wskazuje - i to jak cholera. Gra tworzona jest z wielkim rozmachem, z pedantyczną skrupulatnością dopracowywane są wszystkie szczegóły i wyostrzane smaczki. Aby jeszcze bardziej podgrzać atmosferę, przygotowaliśmy dla Ciebie tę oto garść informacji.

1> Hideo Kojima (ostatnio [illegible] w okularach, jegomość z przyklejoną [illegible]) sprawujący pieczę nad projektem (jak zwykle zresztą), powiedział otwarcie, dementując tym samym złośliwe plotki, iż jego zespół nie ma problemów z programowaniem PS2, aczkolwiek na dzień dzisiejszy uczy się nowych, pożytecznych sztuczek, w związku z czym póki co wykorzystuje 50% mocy obliczeniowej Czarnej, a co za tym idzie - produkt finalny będzie wgniatać w siedzenie (kto widział zwiastun filmowy - ten wie, o czym prawię). Zaznaczył także wyraźnie, iż nie czuje się zawiedziony możliwościami PS2, wręcz przeciwnie - platforma umożliwia mu przeniesienie wszystkich pomysłów majaczących mu we łbie w świat wirtualny.

2> KONAMI zadbało o dopracowanie wątków taktycznych. Specjaliści w tej dziedzinie konsultują z programistami poszczególne sytuacje, rozstawiając wszystkich po kątach i poddając analizie każdy krok. Zabawa wygląda jak na wirtualnym poligonie i możemy zakładać, że da pożądane rezultaty.

3> Zajęciem nie z tej ziemi okazuje się interakcja z otoczeniem. Choć w jednej z zaprezentowanych scen Snake wali po rur, a odkręcając je wywołuje małą eksplozję i buchającą parę oślepiającą komandosów. Wtedy to poprawia karabinem - i wszystko jasne. Jednak komandosi nie są w ciemię bici. Wyposażeni w noktowizory, skutecznie potrafią wyeliminować źródło światła, po czym dokończyć dzieła. Szczwane bestyje! Cóż tu dużo gadać - Hideo kładzie nacisk na sztuczną inteligencję żołnierzy, planuje poświęcić na ten cel 30% mocy obliczeniowej silnika zwanego Emotion Engine... Za smaczek uważam np. motyw "trzęsących się gaci". Gdy jeśli zza węgła wyskoczysz ze spluwą prosto na strażnika, przykładając mu ją do nosa, ten powoli podniesie ręce w geście [illegible], prawdopodobnie zakrzyknie [illegible], po czym staniesz przed wyborem: kulka w łeb albo combos.

4> Niepodważalne jest, że seria MGS ma wydźwięk militarny. Byłoby zatem bezsensownym posunięciem wprowadzanie do gry pukawek dzierżonych przez piechurów polskiej armii. Spokojnie, nie z tych rzeczy... Ponoć chłopców odróżnia się od mężczyzn po tym, jak drogie mają zabawki. Niemniej w grupie udziela się czynnie spec od broni. Z jego pomocą na potrzeby gry odwzorowano wiele najnowocześniejszych "zabawek" będących na wyposażeniu amerykańskich grup uderzeniowych, komandosów itd., ale ekstra stworzono także wiele spluw na podstawie prototypów i takich wyssanych z palca (!!!). Jednym z największych bajerów jest wyrzucana strzałka zawierająca środek usypiający. Strażnik ugodzony np. w łeb pada po sekundzie, nieświadomy niczego (nie trzeba go eliminować na dobre, co daje dodatkowe możliwości)

5> Diabeł tkwi w szczegółach - i jest w tym wiele mądrości. Bo cóż powiesz na widoczne pojedyncze krople deszczu rozbryzgujące się na żołnierzach, czy też efekty a'la Matrix (smuga pozostawiona przez pocisk, zwolnione tempo)...? Jedną z najbardziej wymownych scen (trailer) jest sieczka, bezpośrednia wymiana ognia pomiędzy Solidem a kilkoma żołnierzami. Grzeją do siebie rozwalając elementy otoczenia w mak. Pękają pojedyncze, małe buteleczki, z których wycieka płyn, na mikroskopijne części rozpada się wielka szyba (z uwzględnieniem fizyki!!! Sypie się jak harmonijka!), na podłogę spadają owoce, turlając się bezładnie!!)

6> Ogromne znaczenie będzie miało światło (oczywiście liczone w czasie rzeczywistym). Czając się za rogiem, jeśli Twój cień padał będzie "nie tam gdzie trzeba" - zostaniesz namierzony. Cienie pomogą Ci także w odpowiednim momencie zareagować na nadciągających strażników.

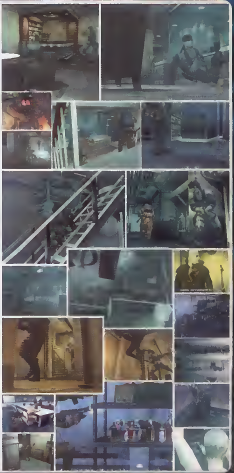
7> Na temat fabuły nie zdradzono jeszcze żadnych szczegółów. Oczywiście w przygodzie będą brać udział zarówno starzy wyjadacze (S. Snake, Revolver Ocelot itd.), jak i świeże "mięsko". Tytułowy mech ma ksywę Ray(!) i przypomina filmową Godzillę. I to zarówno kontrowersyjną aparycją, jak i gabarytami. Wielkie bydlę drze paszczę i bucha ogniem. Co z tego wyjdzie - zobaczymy... Ale zapewniam: choć mech jest ogromny, to świetnie wydesignowany, wpakowano weń milion polygonów, jest doskonale animowany (poszczególne "pierścienie" bydlęcego długiego ogona), a i gruboskórny. Brrr...

8> Nowe zdolności Snake'a nie są mi znane w komplecie. Z trailera wychwyciłem m.in. możliwość chowania się w metalowych szafkach na ciuchy, przeskoczenie przez barierkę i zwisanie. No i rewelacja - możliwość taszczenia ciał. Podobnie jak w TENCHU 2, po wyeliminowaniu lub uśpieniu wroga będziesz mógł wywlec jego zewłok w ustronne miejsce!

9> Gra zostanie wydana bezapelacyjnie na nośniku DVD. Oprócz gry właściwej, na płycie znajdą się liczne dodatki, ale wciąż nie wiadomo jakie. Hideo marzy o stworzeniu misji wirtualnych, ale obawia się, że nie starczy mu na to czasu. Pewnikiem wydaje się być umieszczenie filmów obrazujących pracę poszczególnych ludzi nad np. projektowaniem postaci (okraszonych, rzecz jasna, stosownym, fachowym komentarzem). Spodziewać należy się także bonusowej ścieżki dźwiękowej i innych bzdetów.

10> Konwersja na konsolę X-box to jedna wielka bujda, wymysł kretynów. Hideo wyjaśnił, że póki co nie planuje konwersji MGS 2: SOL dla tej platformy. Jeśli nawet transakcja dojdzie do skutku, z pewnością nie będzie to ta sama gra, lecz stworzona od podstaw dla maszyny Microsoftu, nie mająca nic wspólnego w linii fabularnej z wersją dla beniaminka SONY.

Jedno jest pewne: przy skumulowaniu tylu pozytywnych cech, MGS: SOL zrewolucjonizuje rynek gier wideo (po raz kolejny!) i będzie jednym z tych tytułów, dla których posiadanie Czarnuli stanie się priorytetowym założeniem, asumptem do kombinowania jak koń pod górkę zimową porą. Mowa o niewyczerpanych pokładach rajcowności i niespotykanej do tej pory reżyserii poszczególnych ujęć i akcji. Tak nam dopomóż Bóg...' (hiv)



NAJLEPSZE GR

NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORI

MULTIPLAYER

Crash Bash

[illegible] NAUGHTY DOG [illegible]

PSX Extreme Nr 41

Team Buddies

[illegible]

PSX Extreme Nr 38

Bishi Bashi

[illegible] spod dywanu

PSX Extreme Nr 37

RPG

Chrono Cross

[illegible] Długo by wyliczać: system walk, cudowna grafika, czarująca muzyka, fabuła czy wreszcie nieliniowość. To tak tylko niewielka część zalet, jakie gra posiada. Ostatni dwuwymiarowy eRPeG na pierwszego Playa? Chyba tak.

PSX Extreme Nr 38

WYŚCIGI

Driver 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 40

Gran Turismo 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 29

Final Fantasy IX

[illegible] postacie, nowy system i intrygująca fabułę. Graficznie nie ma prawie nic nas prawić, to już nie te czasy [illegible] PSX-em godnie.

PSX Extreme Nr 41

Saga Frontier 2

Gra [illegible] łamie stereotyp świetnych RPG [illegible] grafiką. W SAGA FRONTIER 2 [illegible] Śliczne [illegible] wykonane postacie [illegible] Dorzućcie do tego [illegible] nietypowe [illegible] fabuły, a wybór będzie prosty.

PSX Extreme Nr 29

Colin Mc Rae Rally 2.0

[illegible]

PSX Extreme Nr 35-36

Toca World Touring Cars

[illegible]

PSX Extreme Nr 38

Legend of Mana

Bogata grafika jest nazbyt infantylna? A nieliniowość utrudnia rozgrywkę? A rewelacyjnie rozbudowany system niepotrzebnie [illegible]? Jeśli odpowiedź jest twierdząca na 3 pytania dotyczące LEGEND OF MANA, odłóż grzecznie tę gazetkę i sięgnij po "Życie na gorąco" albo inną "Czułość". SQUARE [illegible]

PSX Extreme Nr 35-36

Vagrant Story

[illegible] bohaterem VAGRANT STORY jest [illegible] SQUARE [illegible] system walk [illegible] wszystkie wymagania [illegible] Fabuła [illegible] [illegible] umrzeć

PSX Extreme Nr 34

PLATFORMÓWKI

MediEvil 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 33

FORMULA 1 CHAM. S. 2000

[illegible]

PSX Extreme Nr 40

LOGICZNE

Mr. Driller

[illegible]

PSX Extreme Nr 36

STRZELANINY

Syphon Filter 2

[illegible] mają go uniość panna Lian. Oprócz sporej dawki adrenaliny [illegible] nam [illegible] scenariusz, którego meandry odkrywa się z prawdziwą przyjemnością. Do tego [illegible] Split Screen [illegible]

PSX Extreme Nr 38

Spyro: Year of the Dragon

[illegible]

PSX Extreme Nr 40

Rayman 2: The Great Escape

[illegible] PSX-a wyciągnąć [illegible] wygląda [illegible] pozwala [illegible]

PSX Extreme Nr 38

Alien Resurrection

Jedna z najlepszych tworzonych gier na PSX'a mile zaskoczyła. Klasyczny FPP z masą Obcych do rozwałki. Krew leje się, chlasta na boki, że aż miło! [illegible] Tytuł dla odważnych [illegible] niech się schowają pod szafę. Do gry powinna być dodawana rolka papieru toaletowego.

PSX Extreme Nr 40

Vigilante 8 2nd Offense

[illegible] Poprawiono wiele, ciekawsze są lokacje, wprowadzono opcję modyfikacji pojazdów. Jeśli dorzucimy do tego Split Screen dla dwóch Graczy, będziemy mieli [illegible] Ale [illegible] akcji.

PSX Extreme Nr 29

Bugs Bunny & Taz: Time Busters

[illegible]

PSX Extreme Nr 41

Tombi 2

[illegible] TOMBI [illegible]

PSX Extreme Nr 30

Colony Wars: Red Sun

Jedna z niewielu udanych [illegible] PSYGNOSIS. Przede wszystkim zróżnicowane misje [illegible] rozgrywka nabrała dzięki temu rumieńców. Świetnie prezentuje się techniczna strona gry, animacja nie [illegible] przy nagromadzeniu na [illegible] efektownych wybuchów.

PEX Extreme Nr 32

Medal of Honor 2

[illegible] Tym razem oprócz Pattersona oddano nam do dyspozycji również panią [illegible] Gra się naprawdę przyjemnie, wypada tylko polecić.

PSX Extreme Nr 40

Piła

RY ROKU 2000

E NOMINACJE · KATEGORIE NOMINACJE · KATEGORI

STRATEGIE **Front Mission 3**

[illegible]

PSX Extreme Nr 33

Theme Park World

[illegible]

PSX Extreme Nr 32

SPORTOWE **ISS Pro Evolution**

[illegible]

PSX Extreme Nr 31

BIJATYKI **SF EX2 +**

[illegible]

PSX Extreme Nr 30

WWF Smackdown 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 40

Tony Hawk's Pro Skater 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 39

PLAYSTATION 2 **SSX**

[illegible]

PSX Extreme Nr 40

Tekken Tag Tournament

[illegible]

PSX Extreme Nr 33

Time Splitters

[illegible]

PSX Extreme Nr 41

Ridge Racer V

[illegible]

PSX Extreme Nr 39

Smuggler's Run

[illegible]

PSX Extreme Nr 40

Unreal Tournament

[illegible]

PSX Extreme Nr 41

DOA 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 33

PRZYGODOWE **Tenchu 2**

[illegible]

PSX Extreme Nr 38

Fear Effect

[illegible]

PSX Extreme Nr 39

Parasite Eve 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 30

Dino Crisis 2

[illegible]

PSX Extreme Nr 39

KNOTY ROKU 2000

CZYLI RANKING NAJGORSZYCH GIER 2000

KONTYNUUJĄC TRADYCJĘ ZAMIESZCZAMY RANKING KICH ROKU [WG ZG(RED)ÓW]

1. EXTREME 500
2. BEAST WARS: TRAN.
3. BARBIE RACE & RIDE
4. EVO'S SPACE ADVENTURE
5. BATMAN BEYOND
6. THE DUKES OF HAZZARD
7. SURF RIDERS
8. STREET SCOOTERS
9. GRADIUS
10. VICTORY BOXING CHAL.
11. FAMILY GAME PACK
12. TELETUBBIES
13. PNIX IN THE M. W.
14. CIRCUIT PRO BOWLING
15. PACA PACA PASSION
16. MTV SKATEBOARDING

GRY ROKU 1997

NAJLEPSZA GRA (również RPG)
- FINAL FANTASY 7 -
WYŚCIGI - TOCA TCC
STRZELANINA - ACE COMBAT 2
BIJATYKA - SOUL BLADE
PLATFORMÓWKA - CRASH B. 2
PRZYGODOWA - TOMB RAIDER 2
STRATEGIA - RED ALERT
SPORTOWA - ISS 97
INNA - PARAPPA THE RAPPER

GRY ROKU

NAJLEPSZA GRA (również INNA)
- DANCE DANCE REVOLUTION -
WYŚCIGI - WIP3OUT
STRZELANINA - MEDAL OF HONOR
RPG - GRANDIA
PLATFORMÓWKA - SPYRO 2
PRZYGODOWA - LOK. SOUL REAVER
STRATEGIA - CIVILIZATION 2
SPORTOWA - TONY HAWK'S SKATEBOARDING
BIJATYKA - READY2RUMBLE

GRY ROKU CZYTELNIKÓW

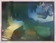
1) ISS PRO EVOLUTION - 20%
2) TONY HAWK'S 2 - 15,5%
3) GRAN TURISMO 2 - 9,5%
4) FINAL FANTASY IX - 9%
5) TEKKEN TAG TURNAMENT - 8,5%
VAGRANT STORY - 8,5%
7) MEDAL OF H. UNDERGROUND - 8%
8) CHRONO CROSS - 7%
DRIVER 2 - 7%

GRY ROKU 1998

NAJLEPSZA GRA (również BIJATYKA)
TEKKEN 3
WYŚCIGI - GRAN TURISMO
STRZELANINA - DUKE NUKEM TTK
RPG - XENOGEARS
PLATFORMÓWKA - CRASH B. 3
PRZYGODOWA - MGS
STRATEGIA - FF TACTIC
SPORTOWA - ISS PRO 98
INNA - BOMBERMAN WORLD

NAJLEPSZE GR

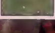
(zg)RED.(y) TYPUJĄ (zg)RED.(y) TYPUJĄ

	Mr.ŚCIERA	GAMERA	HIV	KUJOT
Bijatyki	**JEDNAK SIĘ WSTRZYMAM** Ze [illegible] SMACK DOWN	**?????** Bijatyk w tym roku wyszło tyle, że gdy [illegible] by [illegible] się od wyboru, bo [illegible] a seria SF nigdy nie trawiłem.	**STREET FIGHTER EX 2+** Nie było nowego TK, więc [illegible] Gra jest zrobiona [illegible] się ją ogląda [illegible] tak powinien wyglądać SF [illegible] odpowiednio Speed na miejscu.	**JACKIE CHAN STUNTMASTER** Z [illegible] na PSX!
Platformówki	**RAYMAN 2** Nie mogę grać w SPYRO, MEDIEVIL 2 stracił klimat, a [illegible] TOMBI! 2 nie są [illegible] RAYMAN 2 to przede wszystkim [illegible] konwersja znakomitej platformówki.	**MEDIEVIL 2** Gdyż jest jedyną grą z tego gatunku, która nie wyleciała z mojej konsoli po pierwszym odpaleniu, a nie ukrywam, że klimat i główny bohater przypadły mi do gustu.	**RAYMAN 2** Cóż z tego, że powstał sequel SPYRO skoro na RAYa drugiego [illegible] po łyknięciu go [illegible]. Po prostu "Road Trip".	**RAYMAN 2** Najlepszy spośród tegorocznych platformerów na Playa (SPYRO może naskoczyć). Świetny klimat, wzorowa oprawa, doskonałe poziomy, wdzięczny bohater. Styknie?
Przygodowe	**TENCHU 2** [illegible] zarzynanie [illegible]	**DINO CRISIS 2** Uwielbiam [illegible] wszystko, co jest z nią związane [illegible] ze scenariuszem gry był [illegible]	**TENCHU 2** Ciche podejście od tyłu, błysk katany, krzyk, szybkie cięcie [illegible] juchy. Muszę [illegible]? Uwielbiam bajki o ninja [illegible]	**PARASITE EVE 2** Jako że [illegible] i zombiaki z Raccoon City [illegible] trza było ponarzekać [illegible] PE2. Gra nie wywołuje może nocnych koszmarów, ale ubaw jest niezły.
RPG	**NIE MIAŁEM JAK ZWYKLE CZASU** [illegible]	**????** Czytaj [illegible]	**!!!** Stare od zawsze [illegible] Też on nie ma czas [illegible] lepiej. Chętnie eRPeG [illegible]	**CHRONO CROSS** [illegible] VAGRANT [illegible] wspaniałe [illegible] wybieram pokręcone przygody Serge'a i Kid [illegible] z kalendarza
Sportowe	**ISS PRO EVOLUTION** [illegible]	**ISS PRO EVOLUTION** [illegible] hehehe.	**!!!** Prędzej mi kaktus na ręce wyrośnie, niż będę szarpać w gry zespołowe! Z [illegible] zemdlałem [illegible] w spokoju!!	**ISS PRO EVOLUTION** [illegible]
Strategie	**THEME PARK WORLD** W THEME PARK grałem sporo za czasów Amigi i wciąż czuję do tej gry sentyment. [illegible] jest wymagająca, przyjemna, odprężająca i [illegible]	**????** Lepiej [illegible] nie jeden [illegible] do domu. Oddaję głos [illegible]	**!!!** [illegible] Do [illegible] Tylko [illegible]	**FRONT MISSION 3** Wybór oczywisty [illegible] obok FF TACTICS i pierwszego VANDAL, a to najlepsza strategia na Playa. Wciągająca fabuła, rozbudowany system [illegible] to je to!
Strzelaniny	**ALIEN RESURRECTION** [illegible]	**SYPHON FILTER** W grę [illegible] SYPHON [illegible] posiadał [illegible]	**ALIEN RESURRECTION** [illegible] klimat [illegible]	**ALIEN RESURRECTION** Wymiatający shooter klimatem rozwalający konkurencję [illegible] Co prawda grafika i sterowanie nie są idealne, ale po oswojeniu [illegible]
Wyścigi	**GRAN TURISMO 2** DRIVER 2, choć bawił mnie najprzedniej [illegible] jedyny sensowny kandydat do tego [illegible]	**F1 CHAMP SEASON 2000** [illegible] wybrałem F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000. Jeśli [illegible] to przeczytajcie [illegible] do tej gry w jednym z poprzednich numerów, a bez problemu [illegible] GT2	**GRAN TURISMO 2** [illegible] Dla mojej połowy [illegible] jest tym, czym dla połowy [illegible] TKS.	**ZDROWE ŻARCIE** Na [illegible] WIP3OUT [illegible] WIP3OUT [illegible] w fastfoodzie!
MultiPlayer	**TEAM BUDDIES** [illegible]	**?????** [illegible] w takie gry, gdyż [illegible]	**BISHI BASHI** [illegible]	**GARY I DWIE GITARY** Wymiatająca gierka w dobrym [illegible]
PlayStation 2	**TIMESPLITTERS** [illegible]	**TEKKEN TAG TOURNAMENT** [illegible]	**TEKKEN TAG TOURNAMENT** [illegible]	**TEKKEN TAG TOURNAMENT** [illegible]
Moja Gra Roku	**MR. DRILLER** [illegible] 	**F1 CHAMPIONSHIP** Jako grę [illegible] wybrałem F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000, gdyż spowodowała u mnie taką wewnętrzną radość, że nie jestem w stanie tego nawet opisać, a co najważniejsze wygryzła [illegible] F1 97 [illegible]! 	**TEKKEN TT** Nic dodać, nic ująć. [illegible] od dzisiaj [illegible] 	**CHRONO CROSS** Piękny i wciągający, grywalny [illegible] eRPeG, w dodatku [illegible] 

Piła

RY ROKU 2000

(zg)RED.(y) TYPUJĄ (zg)RED.(y) TYPUJĄ

 STAR	 MYSZAQ	 SHIVA	 LOKI	 KALI
???? STREET FIGHTER [illegible] wstan[illegible] [illegible] we mnie wyłącz[illegible] śmiechu, a ponieważ jedyne porządne [illegible] wyszły tylko na PS2, [illegible] wstrzymuję się od głosowania.	**STREET FIGTER EX2+** Jestem w Redakcji drugim (zaraz po Kalim) fanem serii SF i chcę [illegible] nowe dwuwymiarowe przygody Ryu i Kena [illegible]	**?????** Na polskie PS2 [illegible] Medal [illegible] TEKKENa [illegible] To chyba [illegible] wszystko!	**WHAT?** [illegible] stąd	**STREET FIGHTER EX 2+** Cóż, SF EX2+ [illegible] SF zaś to zawsze [illegible]
MEDIEVIL 2 [illegible] jedyna [illegible] od gwiazdek [illegible]	**BUGS BUNNY AND TAZ** Wprawdzie nie jest to techniczna rewelacja, ale to wciąż do gatunku coś nowego, a przy tym [illegible] A z koleżanką [illegible]	**RAYMAN 2** SPYRO może tym razem spadać taby na PS2, w końcu też można mlócić w to samo. Tymczasem drugi RAYMAN [illegible] bohater.	**TOMBI 2** Nie powiem, całkiem przyjemnie mi się grało w "to coś", a co najważniejsze [illegible] porządnie zawalczyłem, jestem posiadaczem [illegible] lewych rąk.	**RAYMAN 2** RAYMAN 2 mnie [illegible] Naprawdę jest ciekawy, wciągający. A także, że [illegible] RAYMAN 2 [illegible]
FEAR EFFECT Znudziły mi się już te wszystkie klony RESIDENTa, jakiekolwiek by one nie były, [illegible] głos swój oddaję na jedyną w miarę [illegible] pozycję w tym roku.	**FEAR EFFECT** [illegible] Nowatorskie podejście do tematu [illegible] grafika [illegible] bohaterów [illegible]	**DINO CRISIS 2** Wiem, że zwyczajny sequel [illegible] ADC2 [illegible] klimatem [illegible]	**TENCHU 2** He he, to lubię. [illegible] "wiadome", super [illegible] Silent Hill!	**TENCHU 2** [illegible]
CHRONO CROSS [illegible] dylemat, wyszło tyle świetnych role-playów, że chcę zagłosować na wszystkie. Po namyśle stwierdzam jednak, że na laury zasługuje [illegible] pozycja w tym roku.	**TU SIĘ ZGINA...** [illegible] dynamiczna (turowa walka) [illegible]	**????** [illegible]	**Hmmm .** [illegible] CHRONO CROSS [illegible]	**FINAL FANTASY 8** "Monumentalny Squaresoftu" - temat grupy dyskusyjnej [illegible] (greets to Ryuu, Vincent and others!). Za co? Za wpędzenie w nałóg i odebranie kupy życia swojej RPG! Wybieram FF8
ISS PRO EVOLUTION Przyznam się szczerze, że mimo [illegible] do gier sportowych, [illegible]	**TONY HAWK 2** [illegible] nie ma dla mnie innej gry sportowej, która tak przygwoździłaby mnie do fotela [illegible]	**ISS PRO EVOLUTION** [illegible]	**ISS PRO EVOLUTION** [illegible]	**ISS PRO EVOLUTION** [illegible]
FRONT MISSION 3 Strategia od SQUARE [illegible] grywalność wysoka.	**A KUKU! TRALALALA! BUM-CYK-CYK!** [illegible] ale nic mądrego tu nie napiszę.	**THEME PARK WORLD** Wybór był prosty, wszak strategia na PS2 [illegible]	**SPANIE ATOMOWE !** [illegible]	**FRONT MISSION 3** [illegible] FRONT MISSION 3 [illegible]
ALIEN RESURRECTION [illegible] strach. Gra nie tylko w pełni oddaje atmosferę filmu, lecz jest lepsza pod tym względem [illegible]	**ALIEN RESSURECTION** [illegible] jest lepszy [illegible] Nowy ALIEN ma taki klimat, tak sugestywnie oddaje polowanie Obcych na ludzi [illegible]	**ALIEN RESSURECTION** [illegible]	**MEDAL OF HONOR 2** [illegible] już w ogóle [illegible] Alien [illegible]	**ALIEN RESURRECTION** [illegible]
GRAN TURISMO 2 [illegible]	**GRAN TURISMO 2** [illegible]	**DRIVER 2** [illegible] DRIVERa 2 [illegible] CMR2 [illegible] D2 [illegible]	**COLIN MC RAE RALLY 2.0** [illegible]	**WIP3OUT SPECIAL EDITION** [illegible]
TEAM BUDDIES [illegible]	**CRASH BASH** [illegible]	**TEAM BUDDIES** [illegible]	**BISHI BASHI** [illegible]	**CRASH BASH** [illegible]
SMUGGLER'S RUN [illegible]	**SMUGGLER'S RUN** [illegible]	**SMUGGLER'S RUN** [illegible]	**SMUGGLER'S RUN** [illegible]	**TEKKEN TAG TOURNAMENT** [illegible]
CHRONO CROSS [illegible] należał do SQUARE, a w szczególności do "największego" z ich [illegible] 	**SMUGGLER'S RUN** Cóż, o tej grze mogę się śmiało wyrazić, że jest to pozycja nowej generacji, bez [illegible] 	**ISS PRO EVOLUTION** Gram do dziś niemal codziennie, w dalszym ciągu nie mogę pojąć fenomenalnej [illegible] 	**ISS PRO EVOLUTION** Dobrych gier [illegible] roku całkiem sporo, lecz ISS PRO EVO w moim odczuciu jest klasą samą w sobie. [illegible] 	**FRONT MISSION 3** [illegible]

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 05

Z CZEGO MOROA CIESZY...?

Wesoła Kamera w tym roku będzie sporadycznie pojawiała się w ŚMIETNIKU. W Hyde Parku będziemy rozsmieszać Wam zatem różnymi tekstami. Ot choćby "DBAJ O SIEBIE. PRAKTYCZNE RADY DLA KOBIET ŻYJĄCYCH NA WSI" książka wydana w roku 1986. Tekst nadesłał Artur Wilczak z [illegible]

"Do wycierania nóg powinno się mieć ręcznik lub czystą ściereczkę. Nie można używać do tego celu ścierek do [illegible]"

"Pończochy i skarpety powinny być czyste, aby nie cuchnęły potem. Gdy się drą, trzeba je wycerować albo wprawić całe pięty, a nawet stopy z cholewki starej pończochy"

"Do obowiązków małżeńskich kobiety należy współuczestniczenie w zbliżeniu płciowym, a nawet troska o nadanie mu atrakcyjniejszej, bardziej estetycznej i higienicznej oprawy"

"Środki zapobiegające ciąży (środki antykoncepcyjne) można nabyć w każdej aptece bez recepty. Inne dla mężczyzn, a inne dla kobiet. Dla mężczyzn są osłonki gumowe czy nylonowe, tak zwane "prezerwatywy"."

"Jak może mąż dbać o żonę? Po pierwsze: nie ciągnąć żony bez nadzwyczajnej potrzeby do ciężkich prac w polu i w oborze. Ważny przykładowo nakładanie na wóz gnoju lub rozrzucanie go po polu"

"Majtki powinno nosić w zimie i w lecie każda kobieta młoda czy stara. [...] Można sobie z luźnych majtek podłużyć nogawki doszywając kawałki ze starych tegoż koloru lub dorobić szydełkiem czy na drutach [...]"

"Podajemy jeszcze jeden prosty i wygodny sposób urządzenia sobie kąpieli, mianowicie w mocnym plastykowym worku przeciwmolowym"

"Głowę należy myć przynajmniej co 2-3 tygodnie specjalnym szamponem do włosów lub delikatnym mydłem [...] Gnidy - bardzo szpecą kobietę, bo są jakby szyldzikiem z napisem, że we włosach jest albo było robactwo"

"Nie powinno się trzymać w jamie ustnej zepsutych zębów ani korzeni - trzeba je usunąć [...] Gdy nie ma własnych zębów powinno się wstawić zęby sztuczne"

"Nie można pozwolić na to, by już przed progiem dzieci załatwiały swoje potrzeby naturalne"

"Ustęp w obejściu potrzebny jest bardzo domownikom, a przede wszystkim kobietom, które bardziej narażone są na zaziębienie przy załatwianiu swojej potrzeby na dworze. Brak ustępu źle działa także na samopoczucie kobiety, bo zamiast wygodnie usiąść w ustępie, musi się rozglądać, aby jej kucającej ktoś nie zaszedł".

"Dorosłej zdrowej osobie można zrobić lewatywę nawet w pozycji zgiętej jak do kopania ziemniaków. Po mniej więcej 5 minutach chory oddaje stolec".

"Wesz łonowa, zwana mendowesz, obłapia skórę owłosioną w dolnej części ciała, łatwo ją skądś przywlec do domu, ale i łatwo wytępić, posypując miejsca przez nią zaatakowane azotoksem lub nacierając octem sabadyllowym".

Polskie stronki o PlayStation i nie tylko:

www.[illegible]gad.pl
www.[illegible]me[illegible]are.prv.pl
www.futuregame.[illegible].pl
www.ps2only.[illegible].pl
www.boxpl.com

UWAGA! Jeśli chcecie aby adresy waszych stron pojawiły się w tym miejscu piszcie na adres scierza@[illegible] onet.pl

Z ARCHIWUM PSX EXTREME

Uwaga!!! Rekord w ilości przyniesionych JEDNORAZOWO piw wynosi na dzień dzisiejszy 27 (Paszet). W ogóle najwięcej (w sumie) piw jak do tej pory przyniósł jednak Gnat (około 100). Na przykład dziś dostaliśmy zgrzewkę (24 piwka) TYSKIEGO GRONIE (!) Ogłaszamy przy okazji Konkurs Milenijny - czekamy na śmiałka który pobije ten rekord!

Co nowego u Aliena? Ostatnio nie ma go nigdy w Redakcji w godzinach pomiędzy 17.45 a 18.30. Okazało się że Alien popyla do domu nie tylko na obiad ale przede wszystkim na porywający serial Pierolla. Bez komentarzy

HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystkie

SZERYF **Mr. Ściera**

[illegible]

Aqua Aqua, Top Gear [illegible], Harvest Mo[illegible], [illegible] Dead

Aju **SZERYF**

Ulubiony gatunek: wszystkie

[illegible]

NBA 2 Night, Evil Dead

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

HIV

[illegible]

Aqua Aqua, Kengo, Super [illegible] 2, Evil Dead, Durati[illegible], L[illegible]on K[illegible]g

Sasza

Ulubiony gatunek: RPG

[illegible]

Kengo, [illegible], Breath of Fire 4, Har[illegible] Moo[illegible]

Ulubiony gatunek: RPG

Star

[illegible]

Aqua Aqua, Breath of Fire 4, Lunar 2, Harvest Moon

Shiva

Ulubiony gatunek: sportowe

[illegible]

Greatest Spike, NBA 2 Night, [illegible]

HYDE PARK

Rankingi gier na PlayStation wg Zg(Red.)ów

STRZELANINY
- Medal of Honor (Underground)
- Ace Combat 3
- Quake 2
- Omega Boost
- Vigilante 8 1&2
- Einhander
- Syphon Filter 1&2
- Alien Resurrection
- Rogue Trip
- Time Crisis
- N2O
- Ace Combat 2
- Duke Nukem TTK
- GTA2
- Colony Wars -seria

BIJATYKI
- Tekken 3
- Tekken 2
- SF EX 2+
- Soul Blade
- SF Alpha 3
- WWF Smackdown 1&2
- Ready2Rumble
- Bloody Roar 2
- SF EX+
- Tobal 2
- Bloody Roar
- Tekken 1
- Rival Schools
- SF Alpha 2
- WWF Attitude

WYSCIGI
- Gran Turismo 1&2
- WipEout
- Colin McRae (1&2)
- Crash Team Racing
- V-Rally 2
- Wipeout 2
- F1 Season 2000
- Ridge Racer 4
- TOCA WTC
- Driver 1 & 2
- Motorhead
- Sledstorm
- TOCA 2
- Speed Freaks
- NFS- Porsche U.

PLATFORMOWKI
- Spyro the Dragon
- Crash 3 Warped
- Spyro 2
- Medievil 1&2
- Rayman 2
- Crash 2
- Heart of Darkness
- Crash Bandicoot
- Gex3:DCG
- Gex3:ETG
- Bugs Bunny:LIT & Taz
- Skull Monkeys
- Pandemonium!
- Tombi 2
- Spider-Man

SPORTOWE
- ISS Pro Evolut.
- Tony Hawk's S 1 &2
- ISS Pro'98
- Libero Grande
- LMA Manager
- NBA Live 2001
- Knockout Kings 2000
- Total NBA'97
- ISS Pro'97
- NHL 2001
- Cool Boarders 3
- Tricky Sliders
- All Star Tennis
- Grind Session
- NHL Rock The Rink

PRZYGODOWE
- LOK Soul Reaver
- Silent Hill
- Metal Gear Solid
- Fear Effect
- Resident Evil 3
- Resident Evil 2
- Parasite Eve
- Parasite Eve 2
- Tomb Raider 4
- Tenchu 1&2
- Dino Crisis 2
- Tomb Raider
- Tomb Raider 3
- Dino Crisis
- Resident Evil 1

STRATEGIE
- FF Tactics
- Civilization
- Front Mission 3
- Vandal Hearts-seria
- Warzone 2100
- Warhammer:DO
- Red Alert-seria
- Dune 2000
- Brigandine
- Populous 3
- Warcraft 2
- KKND
- Theme Park World
- Syndicate Wars
- Warhammer

RPG
- Final Fantasy 7
- Chrono Cross
- Suikoden 2
- Xenogears
- Vagrant Story
- Grandia
- Legend of Mana
- Final Fantasy 9
- Final Fantasy 8
- Breath of Fire 4
- Saga Frontier 2
- Star Ocean: TSE
- Suikoden
- Wild Arms
- Valkyrie Profile

MULTIPLAYER'owe
- Bomberman-seria
- Team Buddies
- Bishi Bashi
- Worms Armageddon
- Crash Bash
- Bloodlines
- Micro Machines V3

LOGICZNE
- Super Puzzle F. 2T
- Mr. Driller
- Ballistic
- Devil Dice
- Bust a Move 2
- The Next Tetris
- Kula World

Jak powstały rankingi? Otóż każdy z Red[illegible] swoje propozycje [illegible] ów w określonym gatunku. [illegible] wszystkie propozycje od poszczególnych osób zostały zbilansowane i w ten sposób powstała nowa lista. Wor[illegible] że niektóre pozycje znacznie spadły bądź poszły do góry

GRY NUMERU

12
Harvest Moon

Myszaq

Ulubiony gatunek: strzelaniny

[illegible]

Top Gear DD, Kengo, Aqua Aqua, [illegible] Evil Dead, Razor FS, Harvest Moon

Loki

[illegible]

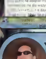
[illegible] Harvest Moon

Kai

Ulubiony gatunek: bijatyki

[illegible]

Kengo, Theme Park, Aqua Aqua, Breath of Fire IV, Harvest Moon, Lunar 2



Piąte (zaktualizowane) notowanie rankingu

1. Tekken TT
2. Time Splitters
3. Smuggler's Run
4. Ridge Racer 5
5. Unreal Tournament
6. DOA2
7. SSX
8. Street Fighter EX3
9. Fifa 2001
10. Ready2Rumble 2

GRY NUMERU

12
Aqua Aqua

GRY MUZYCZNE
(ranking dwuplatformowy)

1. Stepping Selection
2. D.D. Revolution
3. Drummania
4. Guitar Freaks
5. Um Jammer Lammy
6. Parappa The Rapper
7. Beatmania PAL
8. Bust A Groove (1&2)

Faktu, jakby to filozoficznie i z lekką nutką dekadencji rzekł wróbel Ćwirek - wyścigów na PS2 zrobiło nam się więcej, niż komunistów w Chinach .. Nie żebym narzekał, wszak cieszyć się tylko z takowego faktu wypada, cóż z tego jednak, skoro poziom jaki one ze sobą niosą jest mało budujący? Ot, taki na przykład TOP GEAR DARE DEVIL - ścigałka próbująca ukazać jakże wyeksploatowany już temat, pod innym nieco kątem. No właśnie, próbująca...

[illegible] wystękał na wstępie Ścierwo bełkocząc coś o tym, że Ace grał bite trzy godziny [illegible] wozka odkryć nie zdołał. Tiaa, no to super - pomyślałem - co by po oglądnięciu [illegible] się nieco. Cztery [illegible] (Tokio, San Francisco,

Ze co, jesteś masochistą?! No to łykaj w te pędy TOP GEAR DARE DEVIL - od razu poczujesz się lepiej...

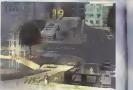
Londyn, Rzym) i... jedna fura do wyboru, [illegible] bliska zarobkom pielęgniarek. I ja mam tym czymś [illegible] przez trzy godziny? Przeklnąłem tylko w myślach, po czym odpaliłem tryb Championship - co ma być, to będzie.

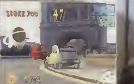
TGDD nie jest typową wyścigówką, o czym na wstępie już doniosłem, i co za moment udowodnię. Oto cała zabawa nie polega na dojechaniu na pierwszym miejscu do mety, a na swobodnym poruszaniu się po jednym z miast i zbieraniu porozrzucanych na drodze monet. Tak, tak - monet! W każdej misji, a tych jest ogółem 27, musisz uzbierać na trasie odpowiednią liczbę owych miedziaków, po czym dojechać w wyznaczone z góry miejsce. Proste, co? Teoretycznie... Wiedz bowiem, że zmajstrowane przez autorów miasta "żyją" - ruch uliczny jest spory, ulice wąskie, a i zegar odmierzający czas pozostały do zakończenia misji dokuczliwa mocno. Inna sprawa, że power-upów (dodatkowy czas, turbo, klucze do ukrytych poziomów) całkiem tu sporo i po trzydziestu minutach miałem cztery nowe fury i odkryte dwa miasta. Ace, słyszysz? Wystarczyło przejść dany etap na 100% i wejść do garażu:)...

Graficzny paradoks, jaki ma miejsce w TGDD, trudno jednoznacznie wyjaśnić. Z jednej strony znakomicie opracowane modele samochodów, niemal do złudzenia przypominające oryginalne odpowiedniki, z drugiej ubogie, schematyczne i mało ciekawe tło oraz otoczenie. Cały szkopuł tkwi w teksturach - są słabej jakości i mocno psują ogólny wizerunek całości. Doszukać się tu można podobieństw z Metropolis Street Racer (DC), wszak te same trzy miasta odkleno w obu tych pozycjach do eksploracji, który jednak góruje właśnie jakością otoczenia i detalami - a tu tam naprawdę czujesz, że pędzisz ulicami wielkiej metropolii, tak w TGDD wrażenie jest zgoła odmienne. Tu nie ma klimatu wielkiego miasta, bo choć pomykających wozów jest mnóstwo, tak ileż można patrzyć na trzydziestego Punciaka czy czterdziestego Passata w ciągu niespełna minuty? I jeszcze coś - engine, co tu dużo ukrywać, to jakaś koszmarna pomyłka. Ludzie - PS2, najpotężniejsza obecnie konsola i żeby przy tak średniej i mało skomplikowanej grafice nie wyrobiła niemal non stop, no objawia się ciągłymi, cholernie denerwującymi skokami animacji? No, bez jaj...

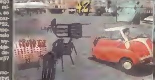
Niewiele lepiej wypada też model jazdy - wozy skręcają zbyt gwałtownie, nieproporcjonalna do prędkości jest droga hamowania, a i poślizgi są mocno przekombinowane i mało realistyczne. O ile w przypadku małych bryczek (wszelkie fiaciki, citroen "Kaczka" itp.) sterowanie jest totalnie nijakie, tak po zdobyciu konkretniejszych wozów, tych od klasy kompakt w górę, pobawić się już można konkretniej, choć także bez rewelacji.

I co ja Ci mogę napisać na koniec? Prawda jest taka, że po kilku godzinach bardzo przeciętnej i





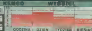
Idę ulicą, mijam po drodze siedzących na ławeczkach, całkiem młodych ludzi. Te twarze - jakieś takie niewyraźne, zmęczone, widać że mocno zszargane przez życie. No, ale tylko przez życie - w ich rękach widać wino owocowe, bełt! Czyżby też grali w TGDD...?



WERDYKT SHIVA

KOMU [illegible]

GRYWALNOŚĆ



6

5

PLUSY

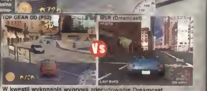
- [illegible]

MINUSY

- SŁABE TEKSTURY OTOCZENIA
- UDZIWNIONY MODEL JAZDY
- NUDA

5

OCENY: [illegible] NOŚNIK - CD



W kwestii wykonania wygrywa zdecydowanie Dreamcast.

mało rajcownej zabawy, z ekranu zaczyna wiać totalną nudą - miasta niby są cztery, o dużej powierzchni, ale cóż z tego, skoro każdy odcinek niemal do złudzenia przypomina poprzedni? Wrażenie jakbyś ciągle jeździł po tym samym towarzyszy od samego niemal początku do końca, co w połączeniu z nierównym framerate'em, udziwnionym modelem jazdy i znikomą grywalnością składa się na mocno przeciętny, wręcz bardzo słaby obraz TGDD. Obraz kolejnej, niedopracowanej i wypuszczonej nieco na siłę gry na PS2.□

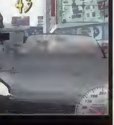
TOPGEAR
DARE DEVIL

MOJE TRZY GROSZE

TOP GEAR DARE DEVIL to gra całkiem miła. [illegible] wydolej, ale nie tak do końca, bo mamy tu m.in. zbieranie monet, power-upów i [illegible] arcade'owy model jazdy (i również [illegible] z [illegible] kolizji). TGDD wciąga, ale już na początku Gracz może poczuć się mocno [illegible], a to dzięki trybie, jaką przyjdzie nam walczyć z upływającym czasem (no to jest?!). Choć z drugiej strony - może to tylko zmobilizować do dalszej gry i odkrywania nowych pojazdów (kolejne tory są już [illegible]...) Wspaniale zbudowane miasta, [illegible] ulicami, dobitni "cywile" w swych samochodach, skróty a wszystko okraszone [illegible], [illegible] grafiką.

ACE

★★★★★★★☆☆☆



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA

PlayStation ONE
różne zestawy już od ? zł - tel
zestawy promocyjne już od ? zł - tel

+Dual Shock SONY *	99zł
+Double Shark	59zł
+Joypad PSX standard (kabel 180 cm)	25zł
Mysz	49zł
+Przedłużacz (do joypada, myszy itp.)	20zł
+Karta Pamięci SONY* (używana/nowa)	45/69zł
Karta Pamięci 15/30/120 bloków	25/45/49zł
+Kabel euro RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	20/23zł
PAL / NTSC konwerter + RF (gry NTSC w kolorze przez CHINCH RFU)	49zł
RFU konwerter (obraz przez antenę)	29zł
Game Shark 1Mb/ 2Mb (rozkodowuje gry nieśmiertelność, dodatkowe trasy itp.)	49/59zł
Game Hunter 1Mb/2Mb (rozkodowuje i czyta [illegible] gry)	59/69zł
Mp3 Player Card (odtwarza muzykę w formacie MP3 rozkodowuje gry)	159zł
Link Kabel (multiplayer na 2 konsole)	24zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
Pistolet Gun Fox	99zł
+Kierownica Twin Turbo/Delux (współpracuje z PSX i PS2 / [illegible] PS2 PC N64)	279/299zł
Mata do tańczenia (gra na PSX)	89zł
PS-PC Connector (podłącz do PC [illegible] z PSX-a)	29/59zł
+GRY (używane/nowe)	od 35/59zł

PlayStation 2 - tel
PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU
PlayStation Dreamcast Game Boy

Dual Shock 2 SONY *	tel
Karta Pamięci 8MB SONY *	tel
Pilot (do DVD)	99zł
GRY	tel

PROMOCJA A[illegible]
AKCESORIA GRY [illegible]
+ - WSPÓŁPRACUJE Z [illegible]
NA[illegible]WIAMY [illegible]

Dreamcast / + gra	tel
Joypad *	145zł
Karta Pamięci x1 VMS *	139zł
Vibration Pack *	145zł
Klawiatura* / Mouse*	145/139zł
Karta Pamięci x1 / x2 / x4	59/79/109zł
Joypad	99zł
PC V-Box (podłącz DC do monitora PC)	tel
Wibrator	58zł
Kabel euro RGB / RGB+CHINCH (HI F[illegible]	35/47zł
GRY (używane / nowe)	od 59/79zł
GAME BOY COLOR	tel zł
Game Boy / Game Boy Pocket (używane)	tel zł
GRY Game Boy / Color (używana i nowe)	od 29/49zł
Akcesoria (lupy, zasilacze, link kable)	od 29 zł
NINTENDO 64 / + gra (używana)	[illegible]
GRY i Akcesoria (używane i nowe)	od 39/29 zł
SUPER NINTENDO / + gra (używane)	89 zł
GRY i Akcesoria (używane np. Joypady)	od 29/29 zł

DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9 , 43-190 MIKOŁÓW
15 km od Katowic dojazd (30 min jazdy) autobusami 653 45 29
tel./fax (032)2263 379 : pon - pt od 12.00 do 18.00
*KOSZT PRZESYŁKI 8ZŁ PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 150 ZŁ PRZESYŁKA GRATIS
PŁATNE PRZY ODBIORZE PRZED WYSYŁKĄ KAŻDY PRODUKT SPRAWDZAMY

EVIL DEAD
HAIL TO THE KING

Ash, bohater widniejącego tu EVIL DEAD: HAIL TO THE KING, odrąbał sobie całą dłoń... i to sam! Od tej właśnie chwili stał się moim idolem. Wtedy pierwszy raz oglądałem Bruce's Campbella odtwarzającego rolę tego pomylonego koleżki. Wszak HAIL TO THE KING nie powstał z powietrza, jeno na bazie trylogii "Evil Dead" - rewelacyjnych komedii-horrorów (dużo krwi, a jednocześnie wszystko jajcarskie jak w mordę strzelił). Jak więc z pewnością się domyślasz, do tego konsolowego tytułu podszedłem z niezwykłym entuzjazmem...

Ujęcie akcji, jakie niesie ze sobą EVIL DEAD: HTTK, jest po prostu klonem RESIDENT EVIL - statyczne kamery, renderowane lokacje, polygonalne postacie. Podobnie rzecz ma się ze sterowaniem, aczkolwiek jest tu trochę więcej zamieszania, bowiem można używać dwóch rąk jednocześnie (w tej bez dłoni masz na stałe przytwierdzoną piłę spalinową, a w drugiej trzymasz np. siekierę albo shotguna), a także wykonywać uniki w bok (strafe'ować). Zresztą nawet wszelkie menusy, możliwość przechowywania rzeczy w skrzyniach, miksowania grzybków, czy Save'owania, budzą wiadome skojarzenia. Pewną innowacją są natomiast ruchome tła - w niektórych lokacjach cały czas wyświetla się zapętlona animacja nałożona np. na ścianę (firanki powiewające przez otwarte okno, tlący się ogień), albo podłogę (poruszające się cienie drzew). Pomysł dobry, szkoda tylko, że klatek jest trochę mało, bo w wielu miejscach zamiast sugestywnych lokacji, mamy dziwnie "przeskakujące" tło. Niemniej trzeba przyznać, że chłopaki podczas tworzenia gry nieco się rozkręcili i występujące w dalszej części gry tereny (szczególnie te na drugim CD) wyglądają już całkiem nieźle, a pomieszczenia zbryzgane krwią są warte nawet wesołego mlaśnięcia!

Niestety przeciwnicy, którzy chcą Ci wyjeść mózg, prezentują się dość średnio - nie cierpią na nadmiar polygonów, ich zakres ruchów przypomina pomyleńca usiłującego

FILMOTEKA

"Evil Dead" (1982) Piątka przyjaciół odnajduje Księgę Zmarłych w domku w lesie i wywołuje demony. Najbardziej "poważna" część trylogii.

"Evil Dead 2: Dead by Dawn" (1987) Do domku trafia Ash wraz z córką profesora Reymonda, który badał księgę. Ta tu odcina on sobie dłoń i przytwierdza na jej miejsce piłę spalinową. Yeah, babe!

"Army of Darkness" ("Evil Dead 3") (1993) Ash zostaje przeniesiony do średniowiecza i robi niezłą zadymę. Najbardziej jajcarska część serii. A końcówka zostawiła otwartą furtkę na następne...

Chętnie kolesiom z THQ wbiłbym szprychę w oko... Za co? Szczegóły w recenzji.

Jeśli nie jesteś fanem filmów, to możesz spokojnie darować sobie ten tytuł. Nie znajdziesz tu nic ciekawego. Dla [illegible] czasu proponuję natomiast zespołowe prostowanie gwoździ.

MOJE TRZY GROSZE

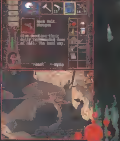
Moim zdaniem to taki młodszy brat RESIDENT-a (przynajmniej jeśli chodzi o poruszanie się za Szarakiem). Mniejszy, trochę brzydszy [illegible] i z brzozową [illegible] w gaciach, ale [illegible] potrafi (radzę zagrać [illegible] tym, w swoje filmowe odpowiedniki). W [illegible] ma ten klimat grozy. [illegible] gdy spod ziemi coś za [illegible] wyskoczy i [illegible] się [illegible] wysłuchując [illegible] tekstów Asha.

Sasza

★★★★★★☆☆☆☆

TIP

Zestaw: piła mechaniczna + lasek do amputacji dłoni - w sieci sklepów na terenie całego kraju!



WERDYKT

MYSZAQ

THQ PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ

6

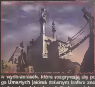
8

PLUSY	MINUSY
▲ ASH [illegible]	▼ WALKA
▲ MUZYKA	▼ WIĘKSZOŚĆ PRZECIWNIKÓW
▲ [illegible]	▼ BRAK MOCNEGO KLIMATU

OCENY ZOREDOW:

6

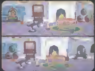
wydostać się z kaftanu bezpieczeństwa (spazmatyczne wierzganie), a i z przestraszeniem Ciebie mają problemy. Wszak kto w dzisiejszych czasach boi się kolesia wyskakującego spod ziemi z niemrawym "Agrhh" na przegniłych ustach? W końcu nie takie sztuczki stosują dzisiaj akwizytorzy... Pod Twą piłą łańcuchową krwawić będą takie bestie, jak kościotrupy (uważaj, czasami udają martwych...) (H: bo są martwe z założenia, hiehie!), widma, jakieś pomylone, garbate dzieci, nietoperze, wężowate stwory, czarownice, czy wreszcie Twoje złe odbicie z lustra. Dobrze chociaż, że ścieżka dźwiękowa została nagrana profesjonalnie i podbudowuje nastrój grozy, wrzuci Ci czasem "mrówki" na plecy, kiedy to będziesz błąkać się po ciemnym lesie. Zaś głos Asha, podłożony przez Bruce'a Campbella, zamyka wszystko w otoczkę ironii i leje na wszystko ciepłym moczem.

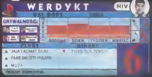


Twoim głównym zadaniem w EVIL DEAD: HTTK jest skompletowanie stron Księgi Umarłych, przy użyciu której można wskrzeszać demony i budzić umarłych. Sama akcja umiejscowiona została w scenериach z drugiej części filmu (opuszczona chatka w lesie), jednak nie wiedzieć czemu deweloperzy nadali temu charakter nowej opowieści, przez co fabuła miejscami nie trzyma się kupy. Wszak niby bierzesz udział w wydarzeniach, które rozgrywają się po trzech częściach filmu, ale: Księga Umarłych jakimś dziwnym trafem znowu jest w domku profesora, Tobie cudownie udało się wrócić do swoich czasów (końcówka "Army of Darkness"), nie wspominając już o tym, że przecież całe to miejsce zostało już kiedyś obrócone w perzynę przez olbrzymi wir (część druga)... Oj, kolesie z THQ nagięli fakty do własnych potrzeb tak, że aż wszystko trzeszczy, gotowe rozlecieć się na kawałeczki.

Niestety HAIL TO THE KING mało ma wspólnego ze świetnym klimatem filmów. Przede wszystkim rajcowność zabiły wszelkie starcie z panoszącymi się po lesie maszkarami - ciężko się w nich odnaleźć, za dużo tu chaosu, sterowanie nie ułatwia sprawy i w gruncie rzeczy po prostu wali się na ślepo aż do skutku, co przy nieustannie odnawiających się monstrach (w niektórych lokacjach) najpierw irytuje, a później nudzi. Żadnej finezji w posługiwaniu się piłą spalinową, kompletny brak efekciarstwa przy strzelaniu jedną ręką z shotguna! Ech! Potencjał filmu został, przynajmniej częściowo, zmarnowany. Tak więc jedynie prawdziwi miłośnicy filmów odnajdą tu większą rajcowność, bo mimo wszystko nie ma to jak Ash, który z pogardliwym uśmieszkiem wkłada komuś piłę między żebra! Co nie zmienia faktu, że mocno się na THQ zawiodłem...□

TOM AND JERRY in HOUSE TRAP

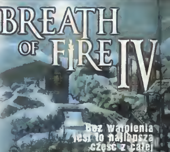



WERDYKT
HIV
UBI SOFT
INNA
GRYWALNOŚĆ
10
8
6
4
2
GODZINA
DZIEŃ
TYDZIEŃ
MIESIĄC
PLUSY
MINUSY
6

▲ JAJA I KLIMAT BAJKI
▲ FAJNE GADŻETY I PUŁAPKI
▲ MUZA
▼ TYLKO DLA DZIECI

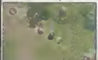
OCENY ZGREDÓW:

BREATH OF FIRE IV



Gdy jakiś czas temu dorwałem japońską wersję najnowszego "Ognistego Oddechu", po pierwszym wglądzie nastawiłem się na kawał dobrego eRPeGa, jaki będzie mnie czekał za tych parę miesięcy. No i wreszcie nadszedł ten dzień, gdy wszystko stało się jasne i czytelne. Pół-człowiek pół-smok uderzył na Playa po raz drugi (a czwarty w całej historii)

Człowiek-smok Ryu, a wraz z nim skrzydlata księżniczka Nina i ognisty wojownik Cray (Rei) - jak widać główna obsada kolejnego tytułu z serii pozostała bez zmian. Oczywiście fabuła, jaką dane nam będzie poznać, jest zupełnie niezwiązana z poprzednimi częściami, a tym razem dotyczy... smoków. No, ale czego też się spodziewać - przecież to Smocza Saga. W każdym razie akcja kręci się wokół poszukiwania przez Ninę jej zaginionej siostry oraz planów, jakie mają względem bohatera pozostające w chwilowym zawieszeniu broni mocarstwa. Do tego dochodzi jeszcze kwestia powiązania Ryu z imperatorem Fo Lu, który powstawszy z wiekowego letargu staje się celem łowów jakiegoś pokręconego maga, wchodzą w to również motywy z przepowiedniami i przeznaczeniem oraz kilka innych, pobocznych wątków. Muszę przyznać, że cała fabuła została skonstruowana z wyczuciem - wątki są spójne, dialogi płynne, a elementy humorystyczne co chwilę uprzyjemniają rozgrywkę. Przykład tego ostatniego stanowią choćby pozostałe postacie z drużyny - pomylona robocica (!) Ershin, czy też małomówny (bo też zaje***cie j-j-jąkający się) Scias. Pod względem merytorycznym gra została dopracowana bardzo dobrze, chociaż ilość tekstów mieści się w standardzie.



Zacząłem od fabuły, lecz pierwszym charakterystycznym elementem, który dostrzegamy po odpaleniu BREATH OF FIRE IV, jest oprawa tej gry. W tym przypadku CAPCOM pokazało, że ma "gdzieś" modę na renderowane tła i polygonalne postacie i że w przypadku sprite'ów nie wszystko zostało jeszcze powiedziane. Postacie wyglądają niesamowicie - na ruchy każdej z nich składa się obłędna ilość (kilka tysięcy - według zapewnień twórców) klatek animacji, zaś ogólnie wykonane są z wielką dbałością o szczegóły. Oczywiście ich wygląd jest niestandardowy, gdyż podlega wymogom środowiska gry - mamy tu ludzi ze skrzydłami, czy ogonami, humanoidalne psy, jaszczurki, czy żaby oraz kupę dziwacznych stworków, wśród których najpopularniejsze są agresywne gluty o przydomku Geo. Wracając jednak do grafiki - pomimo iż teren naszych działań jest w pełni trójwymiarowy, sprawia on wrażenie ręcznie namalowanego, czemu przeczy jedynie możliwość w miarę dowolnego nim obracania. Tutaj jedyną wadą, jakiej można się doszukać, jest przestrzeń, jaką teren zajmuje - miasta są małe, a labirynty trochę krótkie, jednakże cały świat składa się z tak dużej ilości lokacji, że ich niewielkie rozmiary na dłuższą metę wcale nie przeszkadzają. Jeśli chodzi o kwestię udźwiękowienia gry, to i tutaj muszę wyrazić słowa uznania. O ile podczas rozgrywki nie uświadczymy zbyt wielu melodii, a ich egzotyczne brzmienie niekiedy mogą nie wszystkim przypaść do gustu, to rekompensują to wszystko odgłosy tła. Idąc przez las nie słyszymy skocznej

Bez wątpienia jest to najlepsza część z całej serii.

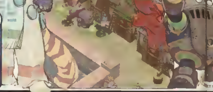
Oprawa gry wprawia w zachwyt, sprawdzony system i wciągające fabuła zapewniają grywalność, a mnóstwo mini gierek i wszechobecny humor wywołują uśmiech zadowolenia na twarzy.

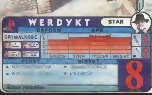
MOJE TRZY GROSZE

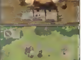
[illegible] VALKYRIE PROFILE to zdecydowanie najlepszy nie-SQUARE owy eRPeG ostatnich 12 miesięcy. Nieco zmieniony w stosunku do BOF3 system walki zyskał na [illegible] (nieźle są ataki łączone z [illegible] czy potem z drugą linią), a przy tym [illegible] wszystkie [illegible] cechy serii pozostały. Liczne [illegible] gry po prostu wymiatają, zaś [illegible] [illegible], czy [illegible] sprawiły, że ze śmiechu [illegible] [illegible] rozbolała. Doskonała oprawa dźwiękowa i graficzna, animacja postaci podczas walk to majstersztyk. Wyśmienite RPG - CAPCOM [illegible]

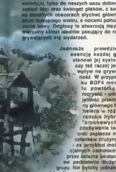
Kujot

★★★★★★★★☆☆









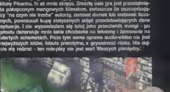
melodyjki, tylko do naszych uszu dobiega szelest liści oraz świergot ptaków, z kolei na otwartych obszarach słychać głównie szum hulającego wiatru, a nocami pohukiwanie sowy. Odgłosy te stwarzają niepowtarzalny klimat idealnie pasujący do rozgrywających się wydarzeń.

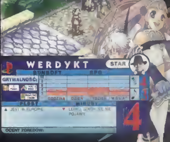
Jednakże prawdziwą esencję każdej gry stanowi jej system, czy też raczej jego wpływ na grywalność. W przypadku BOF4 mamy tu powtórkę z rozrywki - umiejętność przemiany głównego bohatera w różne rodzaje hybryd "smokowych", zdobywanie technik specjalnych od przeciwników oraz zaplecze mistrzów szkolących poszczególnych członków drużyny. Mamy też jednak sporo urozmaiceń - na przykład możliwość klecenia podczas walki specjalnych combosów, powstających poprzez odpalenie przez kolejne postacie odpowiednich technik lub czarów, ew. podzielenie drużyny podczas starcia na dwie wymienne grupy. Nie byłoby jednak dobrej gry bez odpowiednich dodatków. Mamy tu znane z poprzednich części łowienie ryb, mamy wioskę leśnych duszków (Faeries), mamy bonusowe obszary odkrywane podczas poruszania się konkretnymi ścieżkami oraz całe mnóstwo mini gierek - przesuwanie beczek, łapanie złodzieja, operowanie dźwigiem załadunkowym (niezły czad!) i wiele innych. Ponadto zagadki występujące w grze, chociaż nie należą do najoryginalniejszych, zapewniają niezłą zabawę przy ich rozwiązywaniu.

Podsumowując - nowy BREATH OF FIRE jest pozycją z typu "must have", która powinna spodobać się zarówno miłośnikom starej szkoły, jak i zwolennikom "nowoczesnych" eRPeGów. Grze wystawiam jednak "zaledwie" ósemkę, gdyż przynajmniej dla mnie nie jest ona aż tak grywalna, jak choćby najnowszy "Fajnal", za to miłośnicy poprzedniej części powinni dodać sobie do tej oceny jedno oczko, gdyż zapewne jest to najlepsza pozycja z serii. Szczerze polecam.□

eternal
eyes

Kolejny (trzeci) RPG w tym miesiącu pojawił się dosłownie znikąd. Właściwie to ukazał się on już dużo wcześniej, lecz totalnie bez żadnego ostrzeżenia - ów firmowany przez SUNSOFT produkt, po zaznaczeniu swej obecności w Japonii, bezpośrednio zawędrował na europejskie półki sklepowe, omijając całkowicie rynek amerykański. Czym to zostało spowodowane? Ano z pewnością chęcią szybkiego zysku bazującego na mniejszej ilości tego typu pozycji ukazujących się w Europie. Gra reprezentuje sobą typ taktycznego eRPeGa - walki rozgrywają się w systemie turowym na trójwymiarowych obszarach do złudzenia przypominających tereny starć z FINAL FANTASY TACTICS. Na tym jednak podobieństwo się kończy. Tutaj chodzi głównie o to, aby powstrzymać jakiegoś gostka i jego paczkę przed wskrzeszeniem Bogini Zniszczenia, którą jakiś czas temu ubił ktoś o nazwie Eternal Eyes. Zadanie to spada tym razem na barki grupy młodocianych przestęp... bohaterów, w której pierwsze skrzypce gra zniewieściały bubek Luca, który też jako jedyny potrafi ożywiać i sterować specjalnymi zabawkami o nazwie Magical Puppets. Kukły te gostek ów wykorzystuje bezpośrednio w walkach, gdyż potrafią one zarówno "dziabać", jak i posługiwać się magią. I wszystko byłoby OK., gdyby nie ich prezentacja graficzna - gdy widzę te pluszowe miśki, tudzież klony Pikachu, to aż mnie skręca. Zresztą cała gra jest przesiąknięta pokręconym mangowych klimatem, zwłaszcza że oszczędzający "na czym nie trzeba" autorzy, zamiast demek lub wstawek filmowych, powrzucali kupę statycznych zdjęć przedstawiających dane sytuacje. I nie wypowiadam się tutaj jako przeciwnik mangi - po prostu denerwuje mnie takie chodzenie na łatwiznę i żerowanie na utartych schematach. Poza tym sama oprawa audio-wideo nie jest najwyższych lotów, fabuła przeciętna, a grywalność niska. Nie dajcie się nabrać - ten role-play nie jest wart Waszych pieniędzy.□





ŚMIETNIK

WYGRZEB - 06

z cyklu...
ZJEDZ MNIE DZIADU

ŚWIĘTA KRUCJATA

Tym razem z innej beki niż miesiąc temu. Wtedy były o wojnie jaką wytoczyli Graczom tzw. "obrońcy moralności". Teraz będą wypierdy - niestety znowu mojego autorstwa - dotyczące nieco odmiennego konfliktu. Konfliktu, którego początków i przyczyn chyba nikt już nie pamięta: konsolowcy vs. pececiarze!!! Część z Was zapewne wyjęła już kosy schowane za pasem i obłędnie rozgląda się w poszukiwaniu wroga. Spoko, kiedyś ich wykończymy:). No dobra, teraz poważnie. Zacznijmy od początku...

Pamiętacie, jak ci wszyscy we PiCiarzy śmiali się z nas, kiedy PSX wchodził na rynek? Jak szydzili z jego możliwości, dając mu najwyżej rok życia? Wtedy otwarcie robili z nas wałów i nie szczędzili gorzkich słów pod kątem naszej inteligencji. Konsola to był wstyd w towarzystwie tych gości... No, ale czasy się zmieniają, kolejne dziesiątki nowych akceleratorów zdychają jak psy, a PSX żyje i wciąż kopie po tyłkach konkurencję! Wszyscy ci, którzy tak głośno mieszali produkt SONY z błotem, cztery czy pięć lat temu, w międzyczasie ucichli, uszy spuścili i cicho jarają po kątach. Gdzie teraz jesteście, buraki - pytam się? A może połowa z was po prostu szpila teraz w najlepsze w TEKKENa, RESIDENTa albo FINALa, co?

Są jeszcze inni wariaci. Ja ich nazywam "cichociemnymi". Siedzą cicho i nie wychylają się, ale gdzieś tam w tych swoich malutkich główkach wciąż myślą o PlayStation z pogardą. Dlaczego? O tym, że palący w PieCu muszą ciągle dorzucać węgla, żeby im w ogóle grzało, to chyba każdy wie, a tym bardziej nikt się z taką tezą kłócić nie będzie (a kto będzie, temu po pełnym). Pytanie ważniejsze: dlaczego są z tego dumni? Czy fakt, że jeśli chcą przystąpić w najnowsze gry, to muszą bulnąć masę kasy na lepsze sprzęcicho, jest powodem do radochy? Sorry, ale gdym ja cieszył się z takiego stanu rzeczy, to zmieniłbym ksywę na Wieśniak Lubiąż Mosiądz (no dobra, moja ksywa też nie świadczy o mnie najlepiej, ale o tym cicho). Wymyśliłem nawet krótki wierszyk: Czy to Atari czy to PE CET - zanim włączysz zdechnie wnet. Tak więc skąd ta duma? Szczerze...? Nie mam pojęcia. Dla mnie to idiotyzm. Gdyby PSX działał na tej zasadzie niechybnie zaliczyłby glebę i wyjechał na bezterminowe wakacje do mojego kibla. Spłynąłby z prądem jednym słowem (Niagara?). Są jednak tacy, którzy lubują się w takich duperelach. Krzyżyk im na drogę. Spotkamy się za parę lat: oni będą swoją kasę wydawać, z tabliczką: "Zbieram na nowe dopałki do mojego PieCa". A ja: eleganckie mokasynki, białe skarpetki, złoty łańcuch - na PS2 będę ciupać.

Na czym więc polega taki wewnętrzny - bo wśród samych Graczy - spór? Wydaje mi się, że chodzi tu głównie o [illegible]. Pececiarze roszczą sobie pretensje do uznawania ich za bardzo inteligentnych, bo ich komputery mają masę dziwnych funkcji, przycisków, możliwości tworzenia i uruchamiania skomplikowanych programów. Jest to wielka ściema!!! Jasne jest bowiem, że z owych (i tu trzeba oddać sprawiedliwość - niesamowicie przydatnych i potrzebnych w dzisiejszym świecie) zastosowań korzysta mniej niż 15 - 20% osób grających na komputerze tylko w gry. Tak

Ciąg dalszy na nast. str.

RAZOR

FREESTYLE SCOOTER

Hulajnogi, takie w nowoczesnym wydaniu, stają się w naszym kraju coraz bardziej popularne, a ich cena jest sztucznie windowana w górę. Nie zdziwiłbym się więc, gdyby przy takim stanie rzeczy Jawor wyszedł z podziemia i wrócił "do zawodu". Miej więc oczy szeroko otwarte, jeśli jesteś posiadaczem takiego właśnie pojazdu i beztrosko śmigasz nim po ulicach swego miasta, ghe, ghe! Oczywiście ja Ci tego nie powiedziałem...

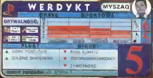
Strzeż się więc, zaś po więcej informacji o Jaworze sięgnij do recenzji DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (PE #36), która nota bene łączy się z tematem widniejącego tu tekstu jak pięść z nosem. I kto mówił, że brak u mnie logiki ;)? Dzisiaj zajmę się bowiem "symulatorem" nowego sprzętu jeżdżącego a mianowicie wspomnianej hulajnogi, będącym połączeniem takiego właśnie rowerka z deskorolką. Czy to jednak wystarczyło, aby RAZOR FREESTYLE SCOOTER okazał się wart uwagi, czemu użyłem cudzysłowów i czy Adam Małysz ma lęk wysokości? Heh, przekonajmy się!

Upadek z dachu kilkupiętrowego budynku powinien kończyć się małym nekrologiem w gazecie, ewentualnie krótką wzmianką w jakimś programie w TV, a tu...? Tania ściema i wracasz na trasę.

System trików zastosowany w tym produkcie nie budzi zastrzeżeń - standard znany z każdej innej pozycji tego typu, tak więc z łatwością powinieneś wstrzelić się w skateparki (zakładam, że jeśli czytasz tę reckę, to siedzisz w klimatach) i rozpracowywać je już od samego początku, bez zbędnych ceregieli ze sterowaniem. Ewolucji jest sporo - zaczerpnięto je albo z symulatorów dechy (grindy, graby itd.), albo z tych, jakie czeszą zawodnicy na BMX-ach (supermany, freezy i takie tam). I niby wszystko wygląda OK., ale zastanów się przez chwilę - co tu właściwie jest nowego, odkrywczego, jeśli śmigającemu po ekranie zawodnikowi zabrać tę kurczowo trzymaną kierowniczkę (podpowiedź - wtedy chłopek jeździłby na zwykłej deskorolce)? Niestety nic, a to chyba nie wróży zbyt dobrze grywalności... No cóż, może dalej będzie lepiej (jak pomyślała młoda kandydatka na kelnerkę w Amsterdamie, której zabrano paszport...).

Fizykę odwzorowano w RAZOR FREESTYLE SCOOTER nawet przystępnie dla grającego, aczkolwiek z pewnością daleko jej do realizmu - naprawdę trzeba się napocić, aby źle wylądować i zaliczyć glebę, a kosmiczne skoki, tajemnicze teleportacje na rurki (kiedy chcesz zrobić grinda), czy odbijanie się od ścian to tutaj normalka, jak ludzkie palce w konserwach z mielonką. Fakt, można założyć, że tytuł ten przeznaczony jest dla młodszych użytkowników i w ten sposób tłumaczyć taki niski poziom trudności, ale co wtedy począć z muzyką?

Gdyby nie to, że jeździ się tu na zupełnie nowym sprzęcie, gra byłaby odtwórcza i mało pociągająca. A tak jest... no właśnie...



PLUSY
- ▲ NOWE PODEJŚCIE
- ▲ SOLIDNE SKATEPARKI

MINUSY
- ▼ BRAK KLIMATU
- ▼ ZDEFORMOWANI ZAWODNICY
- ▼ ŻYWOTNOŚĆ

5

GODNY ZGREDÓW: MP SOFRA ?

Wszak ostre, punkowe granie z ryczącymi wokalami, czy mocnym szarpaniem "wioseł" jakoś niezbyt pasuje mi do lekkiej i wesołej koncepcji gry. Ha! I co Ty na to? Bo ja w tym momencie nieco się pogubiłem.

CRAVE, jak to CRAVE, raczej rzadko zaskakuje jakimś szczególnie odwalonym wykonaniem w swych produkcjach, toteż nie masz co [illegible], że RAZOR FS okaże się tu graficznym po[illegible]rem. Same plansze, po których przyjdzie C[illegible]dzić, są nawet miejscami ciekawie [illegible]wane (śmiganie po dachach budynków i [illegible]skakiwanie między nimi to niezły patent), ale daleko im do rozmiarów takiego np. DAVE MIRRA FB, że już o samym TONY HAWK'S PS nie wspomnę. Wszelkie rurki, rampy i tego typu inne pierdółki zostały ustawione z głową, da się machnąć kilka fajnych transferów, ale o naprawdę długich, skomplikowanych combosach możesz szybko zapomnieć. To nie ten poziom, a kilka sekretnych ścieżek (np. grind na wskazówkach wielkiego zegara, tudzież przewracanie stalowych słupków, co by po nich wślizgnąć się gdzieś wyżej) sprawy nie załatwi.

Niezbyt imponująca ilość polygonów wyświetlanych na ekranie i raczej średniej jakości tekstury walą mnie równo, nie przeszkadza mi to wcale w rozgrywce, nie dodaje, ale też nie odbiera rajcowności, za to design zawodników zdecydowanie tak! Bo kto widział, żeby sterować jakimiś pokracznymi, zdeformowanymi (duże głowy, małe korpusy) dzieciakami?! I nic nie pomoże, że skoki wypadają dynamicznie, a animacja trzyma stałą ilość klatek - dla mnie czesanie trików jakąś potłuczoną młotkiem, trójwymiarową bryłą nigdy nie będzie nawet w połowie tak rajcowne, jak walenie kolejnych combosów zwykłym zawodnikiem. Koniec i basta! Klimat leci w dół, a ja nie potrafię się weń wczuć...

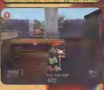
Pomysł obsadzenia hulajnogi w roli głównej był niezły, jednak dalej chłopaki z CRAVE po prostu się pogubili. Rozgrywka to czysta zrzynka z TONY HAWK'S PS i innych "dech" - trzeba wykonywać określone zadania (zrobić długiego grinda, nabić ileś tam punktów, czy znaleźć porozrzucane na planszy kauczukowe kółka), aby odblokować kolejne skateparki. Sama w sobie jest do przełknięcia, czasem można by nawet zamieszkać, ale jak już pisałem - bardzo ciężko się w niej odnaleźć. Przy tym wszystkim jeszcze i tak nie starcza na długo, bowiem torów nie jest za wiele, a łyka się ją łatwo, niemal za pierwszym podejściem, niczym dziewice w upalny wieczór. Już lepiej, zależnie od upodobań, zaopatrz się albo w TONY HAWK'S PS2, albo w DAVE MIRRA FB. Zaś RAZOR FS co najwyżej możesz rzucić o ścianę, ewentualnie młodszemu bratu (w końcu on i tak się nie zna, ghe, ghe!). A Adam M. nie ma lęku wysokości, jeno 70 tys. zł cła do zapłacenia za auto, co dostał w nagrodę ...)

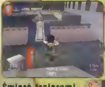
MOJE TRZY GROSZE

O ile rozumiem wykorzystanie ewolucji za [illegible] i skateboardów, tak w przypadku hulajnogi za [illegible] nie mogę tego pojąć. Sam próbowałem i do [illegible] szukam "górnej trójki" :) Gra jest miła, stosunkowo standardowa, ale olewa fizykę naszego [illegible] - po wybiciu się pod kątem z rampy i wylądowaniu na ziemi nasz "hulajnoger" wygląda [illegible] wazeliny na czterech kółkach. Gdyby jeszcze poprawiono grafikę, byłoby [illegible] wyżej, a tak tylko "szósteczka".

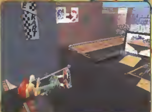
Koso

★★★★★★☆☆☆☆





Śmierć frajerom! Zdeformowanym zawodnikom mówię stanowcze "nie"!



ŚMIETNIK

WYGRZEB - 06

Najprzyjaźniej sytuacja wygląda w moim towarzystwie. Mało kto traktuje PeCeta jako "przyrząd do gracy". Poprawcie mnie jeśli się mylę. Co do konsolowców, wydaje mi się po prostu, że my nie walimy głupa. Nie mówimy, że jesteśmy mądrzejsi niż na to wyglądamy. Ani też, że konsola jest wyznacznikiem naszej inteligencji. W konsolach od początku chodziło o prostotę - nie mylić z prostactwem! A PSX jest konsolą pełną gębą i jako taki jest sprzętem ODTWÓRCZYM - czy to się komuś podoba czy nie.

Myślę, że problemem może też być powiew statusu komputera w naszym społeczeństwie wywodzący się jeszcze z czasów komunizmu (choć wtedy nie był to jeszcze PC). Każdy posiadacz takiej maszyny był w pewnym sensie członkiem elity. Takie wyróżnianie pokutuje do dziś, jak sądzę. Konsole weszły do Polski dużo później i przez użytkowników komputerów mogą być uznane za swego rodzaju komercyjny powiew - no wiecie, jak coca-cola czy McDonald's. PC kojarzy się z całym szeregiem bardzo poważnych czynności, jak montowanie go, kupowanie części czy wreszcie programowanie. Przy tym taki PSX to urządzenie dla prymitywów. Ale jak zaznaczyłem wcześniej - jest to wielka ściema, ponieważ mało który ze PCtów wykonuje to wszystko na własną rękę. Najczęściej wzywa konkretnych fachowców. Jeśli ktoś się do tego przyznaje, to ok. - przybijamy piona i rozchodzimy się pokojowo do domów. Ale kiedy słyszę ludzi, którzy dorabiają ideologię do swojego pykania na komputerze, to mnie krew zalewa. I to są gry. I to są gry. I to są lepsze i gorsze. I tu. Więc o co chodzi?

Ważne jest żeby pamiętać, że to właśnie zachowania pecetowców ów konflikt wywołali, co zresztą świadczy o nich nie najlepiej. Ku przypomnieniu: zanim na rynek weszły konsole, komputerowcy "tłukli" się między sobą. Pewnie część z Was pamięta bardzo stare czasy, czyli Atari vs. Amiga, albo zaciekłe walki Amigi z PeCetem! (aby zrozumieć o co chodzi, odsyłam do dawnych numerów Secret Service i drukowanych tam rysunków oraz listów od czytelników)... Cóż, tak to już z tymi Blacharzami jest. Gdyby im pozwolić, to by się nawalali z właścicielami pralek, grzałek i poduszek elektrycznych.

Niestety, my również mamy zapędy do takich zachowań. Wystarczy wymienić trzy wyrazy: SONY, Nintendo, Sega. Ciężko powiedzieć, czy jest to potrzebne. Myślę, że dopóki wszystko rozgrywa się na kartach pism branżowych, jest to niegroźne, a może nawet zabawne zjawisko. Warto się jednak zastanowić, czy nie byłoby lepiej bez tego typu klimatów... eee, że co? Nie?

Zresztą żeby było jasne, w tym tekście rozpatruję tylko sprawę gier, bo jeśli chodzi o możliwości twórcze, porównywanie PSX i PC jest wielką pomyłką i nieporozumieniem, które niestety popełniają często przeciwnicy konsol, zarzucając im brak oprogramowania i ograniczenia techniczne.

Zatem jeśli macie coś do powiedzenia, piszcie do Redakcji z dopiskiem "Zjedz mnie, Dziadu". U mnie w domu jest ciepło, więc listów nie palę, tylko zbieram. Macie więc pewność, że je wszystkie dokładnie skonsumuję i przetrawię wnikliwie. A za miesiąc temat jawnie kontrowersyjny, czyli... (tutaj muzyka budująca nastrój)... Kobiety przy grach!!! eee, to znaczy... Kobiety przy konsoli?!! (Dziadu)

VS PlayStation 2 Dreamcast

częś

dziś i jutro

Wszyscy wiedzą co się stało - SONY Poland, wychodząc ze słusznego i jedynie prawdziwego założenia, że jesteśmy jedną z największych potęg gospodarczych świata, dostosowało idealnie cenę PS2 do naszych zarobków - w końcu co to jest te marne 2700 zł? To tylko pół roku pracy pielęgniarki czy innego nauczyciela... Mógłbym tutaj ponarzekać, napisać, że gościa z SP odstawili mocno na półkę z napisem: "wymienię na cokolwiek", ale czy to coś zmieni? Nie oszukujmy się - przeciętnego Polaka, a już tym bardziej Gracza, średnio w stosunkowo młodym wieku, po prostu w chwili obecnej na PS2 nie stać. W związku z powyższym, pojawiła się fala krytyki pod adresem drugiego Plejaka - że niby to nie ma na niego żadnych gier, że nie warty jest kupna i w chwili obecnej przegrywa batalię z Dreamcastem. Szowinizmów pełno w dzisiejszym świecie, ale myślmy rozsądnie - czy jeśli nie stać Cię dziś na Mercedesa, bluzgasz na niego i wychwalasz przy okazji pod niebiosa inną markę? Z drugiej strony - jeśli do wzięcia jest czterokrotnie tańsze BMW, oferujące aktualnie w miarę podobny, jeśli nie lepszy poziom, sprawa się komplikuje, co...?

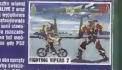
Tak naprawdę na nową konsolę SONY wychodzi i wychodzić będzie coraz więcej, coraz lepszych gier. Moje słowa dobitnie powinien potwierdzić już pierwszy kwartał tego roku, a pojawienie się takich tytułów, jak GRAN TURISMO 3 czy ZOE niejednego zmusi (lit: raczej popchnie) do zakupu PS2. Worek z zapowiedziami jest potężny - a co z Dreamcastem? Równie dobrze... Maszynka Segi radzi sobie na europejskim i amerykańskim rynkach znakomicie, co chwila pojawiają się tytuły warte wszystkich pieniędzy, przyszłość wygląda więc równie obiecująco (zwłaszcza kwestia Multiplayera przez Net!), choć - co pokazuje moje porównanie gatunkowe - może nieco mniej spektakularnie.

A w niniejszym artykule poruszyć chcę właśnie jeden z najważniejszych, jeśli nie najważniejszy aspekt obu konsol - ich przyszłość. Co, kto i w jakiej ilości szykuje na PS2 oraz DeCe. Tak naprawdę tylko i wyłącznie od tego zależy sytuacja na rynku obu maszynek (zresztą jak wszystkich innych) - po prostu liczy się support developerów! Widać to doskonale na przykładzie X-boxa - no, sami powiedzcie, co od dobrych kilku miesięcy wyczynia Bill? Wykupuje sobie coraz to kolejne tytuły, przelewa odpowiednio duże sumki na konta takich gigantów, jak NAMCO, KONAMI czy SQUARE, podkupuje mniejsze firmy. Gość się zabezpiecza, dzięki czemu może się okazać, że już na starcie X-box posiadał będzie kolekcję kilkudziesięciu tytułów! Pamiętacie Saturna? Zniknął z rynków europejskiego i amerykańskiego w ciągu kilku miesięcy, choć wydawało się, że podobnie jak PSX ma zapewnioną znakomitą przyszłość. Wprawdzie do analogicznej sytuacji w przypadku PS2 i DC na pewno nie dojdzie, ale warto zwrócić uwagę, czego tak naprawdę można oczekiwać w przypadku SONY i Segi. Wszystko, dla większej przejrzystości tekstu, ująłem pod kątem danych gatunków, wprowadzając dodatkowe procentowe wykresy, świadczące o aktualnej sytuacji na rynku w danym gatunku i jak przedstawia się sprawa w przypadku nadchodzących produkcji.

BIJATYKI

Gdybym nie widział Kallego, jak po dorwaniu do pada z 3T potrafi bez końca (mimo dwóch imprez z rzędu) ładować specjale, juggle i inne niezrozumiałe dla mnie rzeczy, zastanawiałbym się o co w tych wszystkich bijatykach chodzi i komu to potrzebne:). Posiadacz Dreamcasta może w chwili obecnej trzaskać niemal dokładnie w to samo, co równie szczęśliwy (a nawet bardziej, wszak musi być niemało nadziany, hehe!) posiadacz PS2. Obie platformy mają swoje flagowe produkcje - PS2 najnowszego TEKKENa, DeCe - Soul Calibura. W szczegóły nie wnikam, obie pozycje są znakomite i tyle. Graficznie dałbym jednak oczko w przypadku 3T. Na obu konsolach jest też DEAD OR ALIVE 2 i jajcarski, arcadeowy boks R2R: R2 - panuje tu zatem wyjątkowa równowaga. No, może nie do końca, z racji że Sega zafundowała jeszcze konwersję Virtua Fighter 3, co dla wielbicieli serii stanowi duży plus, aczkolwiek konwersja "trójeczki" nieco rozczarowała. Capcom dodał jeszcze Power Stone 2. DeCe ma też mnóstwo fighterów 2D (np Marvel vs. Capcom), podczas gdy PS2 tylko STREET FIGHTERa.

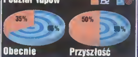
TEKKEN TAG TOURNAMENT



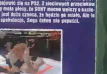
FIGHTING VIPERS 2

Marvel VS CAPCOM 2

W najbliższym czasie oba sprzęty dostaną solidną dawkę świeżego mięsa - w przypadku PS2 na wyciągnięcie ręki jest już znakomicie zapowiadający się, niekonwencjonalny THE BOUNCER (po oglądnięciu ostatnich zdjęć, do dziś szukam resztek świadomości...) (przesadzasz - Mr.Ś), z kolei Sega w marcu powinna wypuścić bajeczne, znane dobrze z automatów FIGHTING VIPERS 2, czyli kontynuację hitu z Saturna. Patrząc jeszcze dalej, wyłania się obraz trzech gigantów: SOUL CALIBUR 2, TEKKEN 4 i Virtua Fighter 4. Od razu uprzedzam, że NIE wiadomo kiedy w ogóle takowe tytuły się pokażą, ale że kiedyś je ujrzymy - to jest pewne. I o ile T4 z pewnością wrzucony zostanie na PS2, a VF4 na DC (no dobra, monopolu na wiedzę nie mam, więc to tylko przypuszczenia:), tak już teraz sporo szumu jest wokół SC2. Trwa mała wojna podjazdowa, komu uda się podkupić ten tytuł, a smaczku sprawie dodaje fakt, że przecież pierwsza część (SOUL BLADE) była na maszynkę SONY, zaś SC NAMCO postanowiło stworzyć na DeCe... Gdyby byli konsekwentni;). SC2 powinien pojawić się na PS2. Z sieciowych przecieków doszły mnie głosy, że SONY mocno walczy o exclusive i jest duża szansa, że będzie go miało. Ale to tylko spekulacje, Sega łatwo nie popuści.



SOUL CALIBUR



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Jedna taka znajoma studentka, co to zapuszczam do niej od pewnego czasu bajerę z tej racji, że chętnie bym się razem z nią... hmm... wykąpał (wszak wodę trzeba oszczędzać!), stwierdziła niedawno, że gadam do rzeczy. Że co? Skąd wiedziała? Przecież robię to po kryjomu, jak wszyscy śpią - otwieram wtedy szafę i... gadam:).

Piła

WYŚCIGI

Aktualnie w temacie wyścigów panuje przewaga na korzyść DC, czego nie ukrywam i w związku z czym hajek piszę się zamierzam. PS2 ma swoje RRV, SMUGGLER'S RUN, MOTO GP, MIDNIGHT CLUB i najnowsze TOP GEAR DEVIL, podczas gdy DeCek błyszczy w postaci Metropolis Street Racer, Ferrari 355, Sega GT, V-Rally 2, Crazy Taxi, Sega Rally 2 czy San Francisco Rush. Każdy kto grał na maszynce Segi wie, że wszystkie wyżej wymienione pozycje są do perfekcji wręcz dopracowane, z czym w przypadku PS2 bywa na razie... powiedzmy różnie. A co z widokami na przyszłość?

Wydawcy szykują tyle fantastycznych (teoretycznie) ścigałek, że aż złapać się można za pewną część ciała) wyć z radości. Sytuacja na rynku jest klarowna - większość powstaje z myślą o PS2 i - to nie ma żadnych wątpliwości - na konsolę SONY będzie tego typu gier nawet dwukrotnie więcej. Sega pomału zaczyna wprowadzać politykę a la Nintendo (przesadzam) - stosunkowo mało, ale wyjątkowo dobrze. Sami popatrzcie - wyczekiwanym numerem jeden na PS2 jest oczywiście GRAN TURISMO 3, które, nie ma bata, po prostu będzie dopracowane w każdym calu i zapewne skopie równo wszystkim tyłki. To odbłędnego, ciągłe przesuwane daty premier, to nie efekt opieszałości programistów, tylko zwyczajne udoskonalanie i szlifowanie produktu, który przed dotarciem do tłoczni MUSI być w stu procentach ukończony i pozbawiony bugów. Podobna sytuacja miała się z Segą i wypuszczonym niedawno MSR - tytuł ukazał się z ponad rocznym poślizgiem. I co? I dzięki temu dostaliśmy grę, za którą wypłakał BIZZARE (developeri świątecznq karteczkę... Dobra pozycja wymaga czasu, poświęceń, dużych nakładów - i wie o tym każdy, kto miał choć przez moment styczność z programowaniem (H: zapraszam do mojego WC:). Nie mniej gorącym towarem na PS2 jest THE GETAWAY - pierwsza gra w stylu "GTA and DRIVER combo" na konsolę nowej generacji. Wypuszczane przez SONY zdjęcia powalają, tylko tak na dobrą sprawę może się okazać (to tylko mój typ), że gierka będzie zwyczajnie przeciętna... Za dużo tu niewiadomych i tyle. Tymczasem Dreamcast w najbliższych miesiącach dostanie kolejny, arcade'owy megahit - Daytona USA 2001. Zresztą w chwili gdy to czytasz, Japończycy mogą go kupić w najbliższym sklepie (albo np. na stacji benzynowej i w pizzerii, hehe). Nowa część fantastycznych wyścigów (pamięta ktoś wersję na Saturna?) też jest swego rodzaju niespodzianką - automat powala (grafa, speed, miód), pytanie tylko jak uda się konwersja. Mając na uwadze to, że Sega nie zepsuła na DeCeka jeszcze ani jednej (poza profanacją PAL-owskiej Sega Rally 2) - zapewne doskonale... Ale to wszystko z tych "poważniejszych" wyścigówek na DeCe w najbliższym czasie (z tych nietypowych, mówi się jeszcze o Crazy Taxi 2 i Ferrari 355 Ch. 2), co oczywiście nie znaczy, że nie się nie będzie chwilowo ukazywać, a któraś z mniej głośnych w tej chwili produkcji nie okaże się hitem (SPEED DEVILS 2?). Tymczasem PS2 zaszczycą nas wkrótce całe mogą bardzo dobrych (z założenia) racerów: popatrzcie tylko na kilka wytrawnych, nadchodzących wielkimi krokami gier: WIPEOUT FUSION (YEAH, już w marcu!), 4X4 EVOLUTION (marzec - wersja na DeCa już jest, polecam), LOTUS EXTREME CHALLENGE (wiosna/lato 2001)...

Kierując wzrok na dalsze daty w kalendarzu, a więc końcówkę tego i początek przyszłego roku, wciąż w perspektywie znacznie lepiej wygląda sytuacja PS2. Zbyt dużo jest już opracowywanych i zapowiadanych pozycji, aby DeCek mógł tutaj podskoczyć SONY. Na tego ostatniego najbardziej zaszczepiają, choć bardzo odległymi jeśli idzie o terminy premier, pozycjami są: Metropolis Street Racer 2 (wprawdzie nie potwierdzony, ale już szykowany) oraz kilka wciąż nie potwierdzonych ścigałek z automatów. Sega dba jednak, by w dalszym ciągu firmy takie jak np. UBI SOFT, ACTIVISION czy MIDWAY supportowały tę konsolę i ukazywały się różne wyścigówki równolegle z wersjami na PS2; szkoda jednak, że mało słychać o konkretnych tytułach i niewiele mogę obecnie na ten temat napisać. Tymczasem drugi Piejek ma w tej chwili tyle potwierdzonych pozycji, że aż nie wiem od czego zacząć. Nastawcie się np. na kolejną część NEED FOR SPEED od EA (czujecie grozę?), STUNT GP (będzie szajba, na Amidze ciorałem jak głupi! Aha, wersja na DC właśnie została potwierdzona), MIDNIGHT CLUB: STREET RACING 2, SMUGGLER'S RUN 2. Na początku 2002 roku pokazać ma się... MOTORHEAD 2, bardzo możliwa jest też trzecia część rajdowego COLIN'a (CODEMASTERS) oraz szósta część RIDGE RACER od NAMCO, choć to najprawdopodobniej dopiero za kilkanaście miesięcy. Jedno jest pewne - zdecydowanie więcej wyścigówek będzie na PS2, o czym donoszę.

METROPOLIS STREET RACER

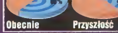
CRAZY TAXI

LE MANS 24 HOURS

LE MANS 24 HOURS

SEGA GT

Podział łupów



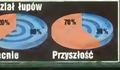
FERRARI 355

FERRARI 355

RPG

Tutaj nie mam wątpliwości - Dreamcast nie jest maszyną, na którą są i będą tworzone dziesiątki eRPeGów. Z naprawdę godnych uwagi pozycji wyłania się jedynie Phantasy Star Online firmowane przez Segę, Baldur's Gate ("jedynka"), Skies of Arcadia no i druga GRANDIA, podczas gdy na wyliczanie wszystkich zapowiadanych tytułów na PS2, z tego oczywiście zwyczajnie nie mam miejsca. Tam wyróżniają zwłaszcza DARK CLOUD, FINAL FANTASY X i XI, ciekawostką jest taki konwersji pecetowego BALDUR'S GATE 2 (figuruje na liście wydawniczej, z datą "gdzieś w 2001 roku"). Z braku miejsca nie będę wyliczał następnych, niech się tym zajmie Star w [illegible].

Podział łupów



BALDUR'S GATE

GRANDIA 2

GRANDIA 2

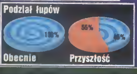
PRZYGODOWE

RE: CODE VERONICA

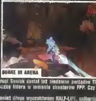
DeCe zaskoczyło wielu faktem, iż pojawiło się na tej maszynce stosunkowo dużo konwersji z różnych innych platform. Doczekamy się wersje RESIDENTa (część druga, trzecia oraz znakomite CODE VERONICA), SOUL REAVER, SHADOWMAN, URBAN CHAOS, czy np. DINO CRISIS. Szkoda tylko, że prawdziwie nowych tytułów jest niewiele, bo taki Zombie Revenge, jak i wcześniej wymienione pozycje pokazują, że na maszynce Segi gry pisze się łatwo, a i wyglądają wszystkie te produkcje rewelacyjnie. W dodatku do przygodowych gier można podpiąć Shenmue, o którym to chyba nie muszę nic pisać (zobaczyć i umrzeć...). Małym wyjątkiem są dwie, wyjątkowo zrąbane technicznie części TOMB RAIDERa (THE LAST REVELATION i CHRONICLES), za co EIDOS może mnie [illegible]. A co na PS2? Ano, jakby to powiedzieć - na razie nic:). Wciąż czekamy na pierwszą grę z tego gatunku, popatrzmy zatem co pojawi się w najbliższej przyszłości.

Wyczekiwanym numerem jeden jest oczywiście RESIDENT EVIL. Nie wiadomo czy będzie to "czwórka", wiadomo natomiast, że pojawi się na PS2 mniej więcej w tym samym czasie, co konwersja RE: CODE VERONICA z DeCe (a wydawało się, że to exclusive!). Oprócz dwóch "residentów", CAPCOM szykuje też w pocie czoła ONIMUSHA WARLORDS - mocno klimatyczną z założenia pozycję, umiejscowioną w szesnastowiecznej Japonii. Od KONAMI będzie SILENT HILL 2 (gosz, JA JUŻ CHCĘ W TO GRAĆ!) oraz SHADOW OF MEMORIES - obie uderzą na drugiego Soniaka do końca marca tego roku. Tymczasem Dreamcast nie śpi i pojawi się na niego kilka znaczących tytułów, aczkolwiek równolegle dostępne będą też wersje na PS2 poniższych tytułów: ALONE IN THE DARK 4, SOUL REAVER 2, TOMB RAIDER NEXT GEN. Nie należy zapomnieć też o DRAKANie (prawdopodobnie tylko PS2), a o MGS2 nawet nie wspominam (czytnijcie dekalog [illegible] "by MV"), podobnie jak o SHENMUE 2 na DeCe (będzie, ponoć SZEŚĆ GD-ROM-ów i jeszcze lepsza grafa...). Generalnie [illegible] tu spory tłok i miłośnicy tego typu klimatów mogą zacierać ręce, bez względu na posiadaną konsolę.

SHENMUE



STRZELANINY



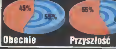
QUAKE III ARENA

Tu rywalizacja jest nad wyraz ostra, z racji ogromnego zainteresowania developerów piszących na konsole Next Gen gatunkiem strzelanek FPP. Obecnie można też przyjąć w dwie kultowe pozycje z PeCa - UNREAL TOURNAMENT (PS2) oraz QUAKE 3: ARENA (DC). Ta pierwsza zdecydowanie zawodzi i nie powinna okazać się w takiej postaci, jak ma to miejsce. Z kolei Q3A w wersji DC jest więcej niż niezły, zwłaszcza w Multiplayu (tja, ja się uczyłem tym sterować przez 2 godziny i zrezygnowałem - Mr.S). Drugi Soniak dostał też niedawno porządne TIME SPLITTERS, przejmujące niejako pałeczkę lidera w temacie shooterów FPP. Czy na długo?

Lada moment na DeCe pojawi się przecież długo wyczekiwany HALF-LIFE, najbardziej kultowa pozycja na PC, jeśli idzie o tryb dla jednego Gracza. Będzie też wersja na PS2, ale dopiero w drugim kwartale tego roku. Sega dostanie wkrótce UNREAL TOURNAMENT, który, czego nie ukrywam, może się okazać znacznie lepszy od wersji PS2 (czas pokaże). Dla zachowania równowagi, latem Drugi Soniak powinien otrzymać Q3A, a na obie konsole, pod koniec pierwszego kwartału, ujrzymy kolejną pecetową konwersję - SOLDIER OF FORTUNE.

RED FACTION

Myliłby się jednak ten, kto myśli, że to wszystko. Na DC szykowany jest (wydany niedawno na PSX'a) ALIEN RESURRECTION, MAX PAYNE a na PS2 np. RED FACTION (lato 2001), NO ONE LIVES FOREVER (lato 2001) czy też ALIEN VS. PREDATOR 2! Ten ostatni wprawdzie dopiero na jesień, ale jest na co czekać... Sami widzicie, że wyjątkowo tego sporo i zastanawiam się tylko, czy Sega nie wygra czasem batalii pod tytułem "FPP shooters" dzięki Internetowi i możliwości gry przez globalną sieć. W większości wymienionych pozycji tryb dla czterech osób na dzielonym ekranie jest w planach, ale to nie to samo, co przycinanie przez Net.



Jest jeszcze wiele innych tytułów, odmiennie wrzucanych do koszyka "strzelanina - gra akcji", jak choćby "Pseudwójkowa", rewelacyjnie wyglądające ZOE, kolejny TIME CRISIS (z podtytułem PROJECT TITAN), ACE COMBAT 4 (w tym numerze pierwsze, rewelacyjnie wyglądające shoty!!!) czy dreamcastowe The House of the Dead 3 (odległa przyszłość, "dwójka" jest znakomita), ale nie chodzi mi tutaj o wymienianie wszystkich tytułów, jeno sugestię, że zwolennicy naparzania do przeciwników, tak na PS2, jak i DC, będą w najbliższym czasie mieli do tego wiele sposobności.

MDK ARMAGEDDON (WKRÓTCE TEŻ NA PS2)

KRÓTKIE PORÓWNANIE STRZELANIN FPP NA PLAYSTATION 2 I DREAMCAST

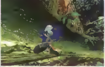
Platf.	Tytuł	Sieciówka	Ilość graczy	Ilość map	Animacja	[illegible]	Ilość trybów w multiplayerze
PS2	TIMESPLITTERS	NIE	4	27*	60 FPS	NIE	8
PS2	UNREAL TOURNAMENT	TAK**	8	31	30 FPS	TAK	2
DC	QUAKE III ARENA	TAK	4	40***	30-60 FPS	TAK	4

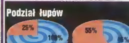
* plus edytor do tworzenia nowych ** i-link
*** możliwość ściągnięcia nowych (Sega Net - na razie tylko USA, Japonia)

PLATFORMÓWKI

SONIC ADVENTURE 2

Odnośnie obecnej sytuacji na rynku sprawa jest klarowna - przewagę ma DeCe. Sonic Adventure wymiata i wiedzieć powinien o tym każdy fan platformerów. Na obie konsole jest też znakomity RAYMAN 2 i... to by było na tyle z ciekawszych rzeczy. Dziwna sprawa, ale gatunek ten traktowany jest nieco po macoszemu, do czasu na szczęście, głównie za sprawą PS2 (N: uważam, iż na stworzenie PORZĄDNEGO, kopiącego zady platformera 3D należy przełożyć spory nakład pracy i funduszy). Co wiedzieć możesz, że w przypadku drugiego Soniaka przyszłość w tym temacie wygląda bardzo dobrze, z racji szykowanych na końcówkę tego roku kontynuacji hitów z PSX'a - czadu da ponownie zdrowo stuknięty CRASH, "baranki" w dziany i przeciwników walił będzie SPYRO, a i klapouchy z KLONOA 2 niejednym zadziwi. Ten ostatni przybędzie na PS2 już w marcu, co by wreszcie jakaś konkurencja była:). Ale nie mniej smakowicie wygląda sprawa z Dreamcastem - lada moment zapierdzielający z szybkością pocisku niebieski jeż zabawiać nas będzie w drugiej części Sonic Adventure! Popatrzcie na zdjęcia, za pewnik można przyjąć, że jest to najlepiej wykonany graficznie platformer, któremu podskoczyć będzie mógł chyba tylko właśnie nowy SPYRO lub CRASH (KLONOA raczej nie ma szans, mimo całego swojego piękna "na zdjęciach"). UBI SOFT zapowiedziało już także trzecią część RAYMANa, który ukaże się tak na PS2, jak i - najprawdopodobniej - na DC oraz X-boxa. Wstępnie ustalono datę premiery (końcówka 2001), ale jeśli Francuzi rzeczywiście wypuszczą kolejne przygody tego świra tak szybko, to obawiam się, że dostaniemy "dwójkę" z nowymi poziomami. "Się zobaczy". Oprócz tych niemal pewnych hitów, szykowanych jest na PS2 i DeCe kilka mniejszych tytułów, o których zbyt wiele nie wiem i nic sensownego nie napiszę:).

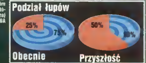




SPORTOWE

Co jak co, ale w tej materii Sega góruje nad Sony. Z taką linią tytułów jak: Virtua Tennis, Tony Hawk's Skateboarding 1 i 2, NBA 2K1 i NHL 2K1. Co prawda jak na razie na Dreamcaście nie pogramy w żadną konkretną piłkę nożną, ale w przyszłości luka ta ma zostać załatana, znakomitym, mam nadzieję, nowym WORLDWIDE SOCCER (saturnowski konkurent ISS '98). Natomiast na PS2 oprócz nieważkiej FIFY pograć można w [illegible] SSX i NHL od EA (które jak dotąd nie chce robić sportówek dla DC!), zaś w najbliższej przyszłości dołączy do nich NBA LIVE i KNOCKOUT KINGS.

VIRTUA TENNIS



STRATEGICZNE

Wprawdzie na PS2 nie ma poza KESSENem oraz recenzowaną w tym numerze THEME PARK ROLLER COASTER żadnej strategii z prawdziwego zdarzenia, podobnie zresztą jak na DeCe (w sumie z wartych uwagi jest to tylko RAILROAD TYCOON 2), to jednak kilka ciekawych tytułów jest od dawna wyczekiwanych. Przede wszystkim kultowe już w pewnych kręgach BLACK&WHITE oraz inna konwersja z blaszaka - AGE OF EMPIRES 2 - oba te tytuły zagoszczą na PS2 i DC. Do tego mam nadzieję że wyjdzie w końcu w Europie A-TRAIN 6. Na drugiego Pleja będzie też RING OF RED i COMMANDOS 2 (również na DC, konwersja z PC), no i - oczywiście - KESSEN 2. W każdym razie nie oczekujcie na żadną z maszyn jakiegoś specjalnego zalewu gier strategicznych - to nie ten rynek:). W tej kategorii przewagę ma i będzie miał PS2.

RAILROAD TYCOON 2

KESSEN 2

CZAS UCIEKA(Ć)

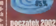
Zdaję sobie sprawę, że nie omówiłem tu wszystkiego do końca, ale nie jestem doskonały (i radzę z tym sobie... doskonale, hehe!). Z braku miejsca nie ruszyłem nawet gier muzycznych i "innych", zapewniam jednak, że na obu konsolach jest i będzie w co grać w tym temacie - i to na najwyższym poziomie.

Patrząc na wykresy i czytając tekst daje się zauważyć jedno - aktualnie Dreamcast swoją bazą software'ową przebija, z racji że tytułów jest dużo więcej, a ich poziom przeważnie jest wyjątkowo wysoki. Z kolei wgłębiając się w przyszłość i bazując na oficjalnych zapowiedziach developerów, nietrudno wywnioskować większe zainteresowanie PS2, dzięki czemu gier na tę maszynkę będzie znacznie więcej. Nie znaczy to wcale, że DeCek pójdzie w odstawkę - ale ma nerwy, no proszę Sega już teraz dba o to, by każdy ukazujący się tytuł był (skoro jest ich mniej) niezwykle dopracowany pod każdym względem, co skutecznie przyciągnie wielu graczy. Wnioski? Obie maszyny mają w chwili obecnej szerokie perspektywy, czego PS2 szerzej, wskutek większej ilości zapowiadanych produkcji i zdecydowanie większego supportu różnego rodzaju developerów.

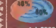
Na dzień dzisiejszy możemy na Dreamcaście zagrać w około 200 gier zaś na PlayStation 2 w zaledwie 30 (nie liczę tu japońskich "zytów"). Dysproporcja ta powinna się z czasem zmniejszać, ale jestem pewien, że jeszcze do końca tego roku platforma Segi oferować będzie bogatszą bibliotekę tytułów niż "Czekoladka" (prognoza na 2 lata obok). Tylko ich jakość powinna w końcu zacząć ustępować drzemiącemu powerowi, jaki kryje produkt Sony... a może i nie.

Shiva

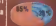
początek 2001



początek 2002

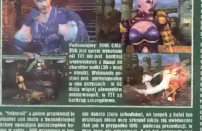


początek 2003

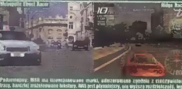


"HIV I JEGO MAŁPY?" - polemika [Shiva Vs HIV]

W poprzednim numerze HIV krótko opisał swoje odczucia w.t.n. w temacie ściągaek, nie wybaczcie mu, bo brudził już rzadko. Też to Wiejski Głupek, a stwierdzenie, że RIDGE RACER 5 rządzi na całej linii wywołało u mnie dziwny stan, z którego wydostałem się dopiero po całkiem przypadkowym golnięciu guzika (no, nieważne). Kocham arcade, kocham speed, kocham serię RR. Zawsze staram się jednak być obiektywny i tak też podchodzę do rywalizacji na rynku - po odpaleniu dreamcastowego Metropolis Street Racer nikt mnie nie przekona, że jest w chwili obecnej dostępny na domowe platformy wyścig oferujący lepszą grafikę! Ściera nie do końca jest do tego przekonany - motoreczo nad a detalach, otoczenie i niesamowitej prędkości w RR5, z czym zgadzam się w pełni, tylko że pomykając w MSR wśród w 100% odwzorowanych zegdnie z rzeczywistością ulic Londynu, SF i Tokyo, nie można się nie zachwycić skalą detale i jakością wykonania! Ja wiem, że podtrzymuje to RR5 jest "ładniejsza" od MSR a to za sprawą większej mocy obliczeniowej PS2 - spójrz teraz na wykonanie samochodów i obiektów otoczenia, rozdzielczość ekranu, "fotoreal" a potem przyrównaj to do teSR - wspominałeś coś może o beznadziejnej grafice? - Mr.S] Tekstury opasające poszczególne budynki to klasa sama w sobie - RR5 przegrywa w tym elemencie (nie ta rozdzielczość!) (co? - Mr.S), nie ma się co czarować. Kwestia bryczek - w MSR są to oryginalne, masakrujące fury (m.in. Audi TT, Opel Speedster), oczkolwiek wykonane... średnio, bez większych rewelacji. Gradalo tu polygonów, sprawiają przez to nieco "plastikowe" wrażenie (jak zabawki), tymczasem wozy z RR5 wymiatają w totalu (szczegóły, efekty świetlne). Zwróćcie jednak uwagę, że stworzyć model na podstawie prawdziwej, istniejącej już



Podsumowy: SOUL CALIBUR jest gorzej wykonany od TTT nie jest bardziej widowiskowy i mniej ma charakter walki (3D + broń białe efekty). Wykonanie postaci jest porównywalne w obu pozycjach - w SC jest więcej elementów animowanych, w TTT są bardziej szczegółowe.



Podsumowy: MSR ma licencjonowane marki, odwzorowane zgodnie z rzeczywistością trasy, bardziej zróżnicowane tekstury. RR5 jest płynniejszy, nie wyższą rozdzielczość, lepsze cieniowanie i lepiej wykonane modele samochodów. Która gra lepiej wygląda...? MSR?

fury jest znacznie trudniej niż dowolny, wymagnowany pojazd. Kwestia otoczenia - można się spierać, w obu przypadkach widoczność sięga po horyzont, oczkolwiek MSR jest dużo bardziej różnorodny (właściwie każdy budynek jest inny!), podczas gdy RR5 to kilka tras na krzyż z podobnymi budynkami. Z kolei kwestia prędkości, to jest to czym RR5 imponuje w każdym calu - 60 klatek na sekundę wymiata w totalu i wyraźnie kontrastuje z 25-30 FPS wyplwanymi w przypadku Metropolisa. W dodatku ten ostatni potrafi lekko "chrupnąć" przy większym zagęszczeniu wroga i efekcie uciekającego spod kół kurzu. Na koniec zostawiłem sobie anti aliasing, a raczej jego brak i to, niestety, w obu przypadkach. RR5 nie ma w ogóle zaimplementowanego tego efektu, co przyznam szczerze wygląda fatalnie, ale tylko podczas najazdów kamery, prezentujących trasę (np. przed wyścigiem). HIV podkreślał kilkukrotnie, że w trakcie gry, pomykając z tak niesamowitą szybkością, trudno dostrzec jakiekolwiek schodki - po prostu nie ma na to czasu! I dokładnie tak jest. Z MSR sprawa wygląda nieco inaczej - owszem, anti-aliasing zastosowano, ale niestety nie całej sceny, co w efekcie daje średni rezultat - na niektórych trasach wszystko dzieje obłędnie dobrze (zero schodków), na innych z kolei ten drażniący nieco oczy szkopuł jakoś się uwidacznia (tak jak w przypadku RR5 - podczas prezentacji, w trakcie gry tego nie odczujesz). A co tak naprawdę jest lepsze? Uczciwie Ci powiem, szanowny Czytelniku, że MSR - a do a grafy można się spierać ja to jeden element wypada lepiej na stronie dzieła NAMCO, a to drugi z kolei jest na plus BIZZARE, choć osobiście właśnie MSR uważam za aktualnego króla w kwestii technicznej, zresztą nie tylko), tak pod względem rozbudowania, tur, dostępnych tras i wyścigów, nie ma w ogóle o czym dyskutować (tu się zgadzam - Mr.S). Prawdziwy fan ściganek teżli dorwie Metropolisa, to już nie odpadnie i zwyczajnie się zakocha. Czekam na GT3...

Jedną uwagę można też mieć do F355 Challenge - HIV, ty kaci wentylo, jeśli ten wykorzystały symulator nie "miece zjechany model jazdy", to ja jestem amatorem ciepłego piwa, prohibicji oraz świejskich imprez w remizie (ahh, wydało się, pozdrawiam "czazę" i "boysów"). Model jazdy jest ultra-realistyczny ("ferarkę" jeszcze nie jeździłem, ale...), kolizje nie do podrobienia i przez dolę część ludzi tego to została okrzyknięta najbardziej realistycznym symulatorem na domowe sprzęciche do grania. I, podobnie jak MOTO GP, jest to tytuł dla hardcore owców. Nie do końca też kumam, w jaki sposób INT. TRACK AND FIELD oraz READY TO RUMBLE ROUND 2 są znacznie gorsze wizualnie na DeCe niźli na PS2. SĄ GORSZE. Owszem, oczkolwiek nie z winy mniejszej ilości upakowanych polygonów czy biedniejszych tekstur (ja tam żadnej różnicy nie widzę, ten sam schemat i te same dury w tej przypadku obu wersji - podobne procedury i narzędzia tworzenia "chłopków"), tylko poprzez niepotrzebne "rozmycie" i tego typu syfy, których dopatrzyć się można po dokładniejszych oględzinach (na PS2 jest "żyleta"). Jedynie w R2R: R2 zastosowano w przypadku DC mniej efektów, obniżając właśnie ów "tańczący obraz" po solidnym ciosie. That's all. I po koniec - SOUL CALIBUR. Choć bijatyki znane mi są na poziomie południowo-amerykańskich seriali (ot, poznałem kilka nowych, kobiecych imion, hehe!), jak wiem, że SC nie jest nastawiony na łatwą, efektowną zabawę, a czym donieśli mi szpiedzy z krainy deszczowców (mogą się mylić, podobno jest wśród nich agent:). Famitsu, jeden z najbardziej znanych i wiarygodnych japońskich magazynów branżowych, wystawił SC noty 40/40... (Famitsu to żaden wyznacznik - magazyn jest japoński a poza tym ma mocno niemiarodajny system oceniania - zresztą jak wszystkie japońskie magazyny - Mr.S) Ludziska z całego świata zachwycają się systemem walki.. Coś w tym musi być. Co wcale nie znaczy, że 3T jest gorszy czy coś w tym stylu, bo graficznie każdemu normalnemu ludzikowi spodoba się DUŻO bardziej (rewelacyjne detale i ukryte smaczki, bardziej naturalne, kapitalnie opracowane postacie, wspaniałe areny). [Shiva]

HIV: Shiva, jesteś błędnym pachołkiem nie mającym pojęcia o czymkolwiek poza polaniami lasu i dziewiczych łąkach. Nie chce mi się z Tobą gadać, bo za razu musiałbym Ci dać w ryj... Zacznę jednak od początku, wytoczę ciężkie działa... RR5 rządzi grafą - porównaj rozdzielki w obu pozycjach, dorzuć do tego płynność animacji i rozejrzyj się na powierzach wokół siebie - a jeśli choć częściowo jesteś o władz umysłowych, to zauważysz różnicę (i nie pierdziel, że to i tamto...) MSR powstał 2 lata po premierze DC, podczas gdy RR5 to tytuł startowy dla PS2, w dodatku niedopracowany (vide Splitt). Co się tyczy wszystkich przytoczonych przez Ciebie argumentów - PS2 ma obraz jak żyleta!!! A DC - no wa? VooDoo??? Nie! Oj, daleko mu, daleko do PS2... Jak nie widzisz różnicy w konwersjach R2R2 itd., to zmień telewizor - zapraszam do siebie na chatę na prezentację:). I jeszcze jedno, ćwoku zasmarkany - mam centralnie w (to musiałem wyciąć - Mr.S) to, co sądzi Famitsu czy inny Neikochi! I nie zmienię zdania - hardcore w SC owszem, ale to wciąż soft hardcore w porównaniu do 3T! Spadaj! A jak Cię spotkam w Redakcji, to sobie pogadamy... Podkreślam, że szanuję SC, gram, momentami pierdzę z zachwytu, ale cztery ośli PS2 głaszczę tylko swoją kochaną dziewczynę (powtarzasz po mnie - nie denerwuj się, wkopiamy om razem :) - Mr.S)

JA SIĘ ZNAM NA GRACH!

GREATEST STRIKER

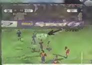
グレイテストストライカー

Kochani, dobrze jest! Drugi Plejak na japońskim rynku ledwo kilka miesięcy (o Europie nawet nie wspominam), a to już trzecia piłeczka, w jaką możemy na tej wspaniałej (i przesadnie drogiej, hehe!) maszynce przyciąć. Wiecie już, że ISS totalnie rozczarował, z kolei FIFA 2001 wyjątkowo - bo pozytywnie - zaskoczyła (hmm, aż wierzyć się nie chce w powyższe słowa:), czas teraz na propozycję TAITO...

Po odpaleniu gry właściwej i lubieżnym przejrzeniu opcji, kategorycznie stwierdzam, iż GREATEST STRIKER warstwą konfiguracyjną mocno zawodzi: puchar, mecz towarzyski oraz karne - to trochę mało jak na dzisiejsze standardy, nie sądzisz? Liczba narodowych jedenastek (o lidze zapomnij) też przesadnie mała, bo nie dość, że jest ich tylko 35, to na domiar złego umieszczono tu wiele dziwnych i egzotycznych dla nas, Europejczyków, drużyn, pomijając przy okazji kilka czołowych, prezentujących światowy poziom teamów (np. nie ma Polski, hehe!). Z drugiej strony, fakt ten nie może dziwić - GS przeznaczony jest na japoński, mocno specyficzny rynek (Loki, powiedz no coś o tych młodych, uprawiających dziwne odmiany s... portów wodnych Japoneczkach. Fajne, co?:), a w przypadku ukazania się wersji PAL, czy nawet "amerykańca", stosowne zmiany TAITO pewnikiem wprowadzi. Nowością jest tryb World Ranking, w którym Gracz rozgrywa 3 mecze i w których za poszczególne zagrania otrzymuje specjalne punkty. Już sam bieg z piłką nabija nam symbolicznie licznik. Po skończonym spotkaniu komputer sumuje punkty i podaje kod kontrolny. Nie pozostaje wówczas nic innego, jak udać się na stronę TAITO (www.taito.co.jp) i podać swoje osiągnięcie, po czym nasz wynik zostanie umieszczony w wielkim rankingu.

Oto piłeczka, w której sterować piłkarzami można za pomocą... głosu!

"Kick Off" padło z ust sędziego, więc jak każdy (nie)normalny Gracz, zamiast grać - przyjrzałem się GS pod kątem technicznym. Porządnie wykonani zawodnicy, nieźle zmajstrowane stadiony, "żyjące" ławki rezerwowych, efektowne najazdy kamery, stałe 30 klatek/s. - oki, wszystko bardzo ładnie wygląda, ale to już było i specjalnego wrażenia robić nie może. Oko przywykło do dużej ilości polygonów i detali, a FIFA 2001 prezentuje jednak nieco lepszy poziom, co zaznaczam. Animacja zawodników - hmm, jak na mój gust jest "taka sobie", z racji że poruszanie się tych ostatnich, w połączeniu z odskakującą w śmieszny sposób piłką, nie przypasi każdemu i odnajdą się tu przede wszystkim fani arcade'owego podejścia do tematu. Ale taki właśnie jest GS - mocno arcade'owy! Ot, choćby te zmieniające się w zależności od sytuacji kamery (automatycznie! Ofkoz można tę opcję wyłączyć). Inna sprawa, że jest ich mało i nie najlepiej ukazują pole gry... Paradoksalnie, rozmieszczenie przycisków (całkowicie) i sposób konstruowania akcji (częściowo) przypomina ISS PRO EVOLUTION, co spowodowało iście wybuchową mieszankę! Wiem przesadzam, ale to fakt, jakby połączyć w jedno kilka cech Virtua Striker 2 (DC) i wspomnianego króla z PSX. Efekt? Na początku średnio, za to z czasem coraz bardziej rajcujące, naprawdę udana gala.

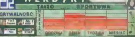


Tak wygląda rozgrywka podczas sterowania głosem. Twoje komendy pojawiają się w dymkach

WERDYKT SHIVA&LOKI

TAITO SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ



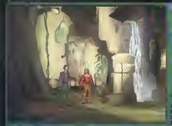
7
7

PLUSY	MINUSY
ALTERNATYWA DLA FIFY 2001	LICZBA DRUŻYN [illegible]
SYSTEM KONTROLI GŁOSEM)	BRAMKARZE
	MAŁA ILOŚĆ KAMER

OCENY: ŚCIERA 5, KOSO 5

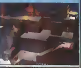
NOŚNIK: CD

7



GOLD AND GLORY
THE ROAD TO EL DORADO

Fani przygodówek typu point'n'click nie byli ostatnimi czasy nadto rozpieszczani, toteż pojawienie się THE ROAD TO EL DORADO wydanego przez DREAMWORKS może okazać się strzałem w dziesiątkę. Pozycja ta jest o tyle ciekawa, iż w jej produkcję zaangażowała się grupa REVOLUTION, znana skądinąd dzięki pamiętnemu BROKEN SWORD.



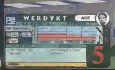
Akcja gry umiejscowiona została w czasach, kiedy Amarykę nazywano jeszcze Nowym Światem. Bohaterowie tejże opowieści to dwójka kretynów o imie[illegible] Hiszpanię, co może okazać się [illegible] gołó[illegible]l. Co więc robią? Za jeden pesel [illegible] udaje [illegible] kurczaka. Za kasę uzyskaną z jego sprzedaży grają w [illegible] do mitycznego Złotego Miasta, czyli El Dorado. Teraz pozostaje jedynie przeniknąć [illegible] Świata statek dowodzony przez imć Cortesa (słynny [illegible] wiem, bo [illegible] tak [illegible] p[illegible] bezustannie wyciąga[illegible] przyj[illegible], a d[illegible]ko[illegible]ego dzięki, a także, ciągłemu [illegible]wkę przystało).

[illegible]nderowane lo[illegible] pra[illegible]tują [illegible] nad [illegible] [illegible] wszystkie [illegible] ją [illegible]ne. Trochę ge[illegible] sprawa ma się z [illegible]lem postaci, ale można to jakoś przeboleć. Najbar[illegible] wkurza toporne sterowanie, kto[illegible] wypadku "zacięcia na [illegible] Ty, [illegible] się [illegible]) [illegible] godna polecenia wszystkim, którzy nad akcję przedkładają główkowanie.

Ten świat jest naprawdę dziwny, a już poczynania niektórych osozłomów utwierdzają mnie tylko w tej myśli. Na przykład takie ELECTRONIC ARTS - prężnie rozwijający się gigant, już nawet nie firma - to marka, która kojarzy się przede wszystkim z grami. A co robi ten gigant? Wypuszcza na rynek totalnie niedopracowany tytuł z mnóstwem bugów i niedoróbek, w dodatku na konsolę będącą w tej chwili "na topie". Co dziwniejsze, wersja na zwykłego PSX'a dostała u mnie mocną "dziewiónę", więc zapewne spytasz się "o će chodzi jakby?" Heh, już spieszę z wyjaśnieniami, a będzie krótko, bo w sumie nie ma o czym pisać :)

Po pierwsze giera nawet nie stara się wykorzystać choć części mocy tkwiącej w Czarnuli. Grafika jak na możliwości PS2 jest bardzo niskich lotów, co ja mówię, jest mocno kiepska, słabej jakości tekstury dają po oczach (drzewa, większość budynków i przerażający swym wyglądem kibice), a i dziwną pustkę otoczenie da się tu zauważyć (szczególnie w pit-stopach). Wersja na PSX wyciskała z konsolki siódme poty, a tu...? Szkoda słów... Na tym jednak nie koniec. Szarak dysponował wręcz rewelacyjnie odwzorowanym systemem zniszczeń i kolizji, a PS2 wywołuje w tym aspekcie śmiech na sali... Bolidy potrafią wręcz przenikać (!!!) przez siebie, poza tym w niewytłumaczalny sposób odbijają się od band. Dlaczego, do cholery, nie przeniesiono na żywca tego modelu z Szaraka? Co prawda sama jazda jest "w miarę" spoko i wymaga sporych umiejętności w ściskaniu pada, jednak wzorem do naśladowania to nie jest. I teraz sprawa o wiele poważniejsza - giera ostro się przycina, co w oczywisty sposób odbija się na grywalności. Ładnie za to wyglądają modele bolidów - po kilku "przygrzmoceniach" zauważyć można wyzierającą spod zdartego lakieru przypominającą plaster miodu strukturę aut. Co do dźwięku, to słyszymy praktycznie te same odgłosy co w wersji na Szaraka. I to by było tyle.

Na zakończenie powiem szczerze: wolę pomykać na Szaraku, niż męczyć się na Czarnuli. Mówię wam, zawiodłem się, i to bardzo. Nie ku[illegible]ać, nie grać - olać. Adios.□



EA SPORTS
F1
CHAMPIONSHIP
SEASON 2000
JAGUAR

DISNEY powoli mnie wkurza. Dlaczego? Ano dlatego, że wydaje pozycje, które mnie solidnie zabawiają, się

Po wydanym lat wiele temu Lion King na Amigę, cicho w duszy liczyłem na fakt, iż świeżo spłodzona wersja dla PSX okaże się platformówką w konwencji 2D, oczywiście z "kicią" w roli głównej. "Kicię" znalazłem, śladu po 2D - niestety nie. Wiesz już zatem, iż LION KING: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE to platformer 3D, aczkolwiek nie bój nic - podobnie jak w TARZANie, szasować przyjdzie Ci nie w pełnowartościowym, świecie, lecz ograniczonym wytyczoną ścieżką. Kamera przedstawia akcję z różnych ustawień, co guje ciekawość.

Trzeba przyznać, że system mobilizowania Gracza został opracowany bardzo sprytnie. Za specjalnych artefaktów otrzymujesz bonusowe filmiki, oczywiście digitalizowane z filmu wytwórni Walta Wielkiego. I te właśnie mobilizują do wytężonej pracy, bowiem gra sama w sobie nie w stanie na dłużej przykuć. Zresztą "na dłużej" to nietrafne określenie, gdyż (teraz przeczytaj akapit i wróć tu...) grę ukończyłem w niewiele ponad godzinę! Skandal w biały dzień!!! Wypożyjąc grę ze stosownej instytucji można ją przejść kilkakrotnie i oddać!

Przyznaję, że jak na produkcję DISNEYa, LION KING nie grzeszy kozackim wykonaniem. Ani za dużo tu polygonów, ani kolorów, w dodatku kiepskie tekstury można zauważyć na każdym kroku. Wkurza także mało precyzyjne i sztywniackie sterowanie, na domiar złego szwankuje praca kamer. Produkt jest zatem mocno niedopracowany, został ciut zbyt szybko wypluty na rynek.

Szkoda, bo tak zgrabną historię można mocno przeżyć, ewolucji Simby od pacholęcia po batalię z niezłe kęsy. Pozycja dla młodszej części bardzo łatwa i stanow
nie pomagają nawet ni
(ry nb n.sale)

Disney's
THE
LION KING
SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE

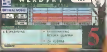
WERDYKT
HIV
GRYWALNOŚĆ
+ MUZYKA
+ FMV
6

DONALD DUCK "QU@CK ATT@CK?*!"

No to, kukę, ktoś se nieźle psyleciał w kule... Kolejna gla z Kacolem Donaldem w loli głównej, tym lasem w welsji dla Calnuli. Zasadnice tsa psyznać, ze utsymana jest w tej samej konwencji, co welsja dla PSX, tyle ze w oplawie godnej apsentu nowej genelacji.. Cy aby na pewno ? I tu właśnie jest mały skopuł, bowiem wcale tak nie jest. To, ce odwalile UBI SOFT zasługuje na miano totalnej maniany, bo choć gie nie odzuca od konsoli, to jednak tludno uwiezyć, ze powstała z myślem o PS2 właśnie. Wysoka lozdzielcoćć to nie wsystko, a poskąpienie polygonów ma kiótkie logi... Lesta jest bez zmian - znów Kacol psed siebie klocy, kupiem klenci nicym plenkna, długonoga blondyna, skace po łbach oplychem, zalica Cekpointy, a kamela od casu do casu zmienia tlajektolia, ukazujonc akcję laz zza jego plecków, laz z boku, a casami Kacol biegnie w stlonę kamely... Zachowano zatem zalówno chalaktelystikę, jak i klimat PSX'owej welsji.

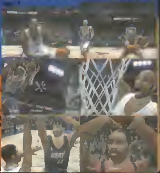
No właśnie - klimat. Jest zalembisty. Kleskówkowy, bajkowy, teoletycnie kololowy świat, pseciwnicy o inteligencji psecietnej scotecki do zembów (dodam, ze nie elektlycnej!), masa skakania i zbielenia pieldół. Zienenościowy chalaktel gly moze nie psypaść do gustu młodym gisom, a jest skielowana do nich właśnie; zalicanie niektólych poziomów wymaga spolej koncentlacji. Stale wygi pieldną co najwyzej, nie stalajone się nawet o otwezenie okna. W polównaniu do welsji dla PSX, dodano dwa światy i mozliwość wykancania psciwników z pomocą supel comboców, któlych Kacol Donald ucy się w miarę postępów w zabawie (tsa sybko wklepać sekwancję klawisy).

Cy mozes zalyzykować i splawić plesent milusińskiemu? W takim psypadku Ty bendzies się upielał psy dzienniku telewizyjnym. A nie ma to jak salpać lasem z pociechą, co nie...? Glę mozna ukońcyć stosunkowo sybko, co nie jest jej atutem. Cy tego spodziewales się po gze z nie byle jakim bohatelem, psygotowanej z myślą o PS2? Mów co tam chces, ale ja cekam na kolejne platfolmówki dla PS2. I plosę - wytsyj gazete, bo nie cielpię, jak mi ktoś pluje na facjatę □



Pita

[illegible]



nba 2 night
WERDYKT
SHIVA
7

[illegible]

WERDYKT
SHIVA
7

theme PARK
WORLD

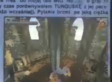
Piła

Tunguska
Legend of Faith

Hello! Właśnie wysłano Cię do krainy wiecznych łowów. Wieść to o tyle przykra, że niczym nie zasłużyłaś sobie na egzekucję. Powiem więcej, osadzenie Cię w więzieniu też uznałbym za rzecz wysoce dyskusyjną, no ale to i tak nie sprawi Ci różnicy w momencie, gdy wydajesz ostatnie tchnienie. Czy ostatnie? Świat wokół Ciebie nagle się zmienia i oto jesteś na ta[illegible]e jakiegoś wielkiego zamczyska. Otwierasz okute żelazem wrota, łykając kopnięcie w ryło od gostka, który najwyraźniej naoglądał się zbyt wielu filmów z Van Dammem.

Tak rozpoczyna się TUNGUSKA, będąca martwym przykładem na to, jak braki pomysłów nadrobić brakami w realizacji tychże. Przemierzając kilometry nudnych korytarzy upstrzonych p[illegible]dami typu "bezmózgi osiłek", czy "rozwrzeszczana gościówa ze sztyletami na dłoniach walcząc w jakiejś ponurej parodii chodzonej bijatyki, zastanawiałem się ciężko, czy wyłączyłem światła w samochodzie, co dziś będzie na obiad, a w chwilach przerwy myślałem o sposobie na zdobycie karty "Utopia Tree" do mojej talii MtG. No[illegible] o grze to najlepiej nie świadczy. Dodatkowo cały czas porównywałem TUNGUSKĘ z jej pecetowym odpowiednikiem (ukazał się dużo wcześniej). Pytanie brzmi: na jaką ciężką chorobę wyszła ta giera na Pleję? Cymbalskie zbieranie przedmiocików, żeby je wetknąć we właściwe miejsce gdzieś na drugim końcu świata, to domena przygodówek na blachę (bryluje w tym zwłaszcza firma z zimnem w nazwie). Po to jest to okraszone piękną grafiką, żeby gościu nie skupił się na doświadczaniu debilizmu tytułu, w który właśnie rżnie. Ale jeśli do słabizny merytorycznej dołącza się słabą grafikę (tak jak w przypadku tej konwersji), to otrzymujemy kompozycję, przy której spokojnie można powiedzieć "idę lepić bałwana".

I idzie się lepić bałwana!

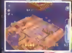


WERDYKT
SASZA
GRYWALNOŚĆ
NABOMBA ZIMA
BANALNA
MOŻNA SIĘ BIĆ
4

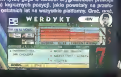
Mała wysepka lewitująca w przestrzeni to teren działań, na który spadają "klocki". TEREN dosłownie i w przenośni. Spadające klocki okazują się "wywrotkami z ziemią", które piętrząc się - dają możliwość zbudowania murów przeciwpowodziowych (wyjściowo teren jest płaski). Zdarzają się także klocki, z pomocą których teren możesz obniżać. Jednak najważniejsza jest woda. To ona przesądza o Twoim sukcesie. Jeśli Twoje mury nie będą odpowiednio wysokie i mocne, ciecz zacznie przez nie przenikać, co zaowocuje klęską żywiołową. Oczywiście od czasu do czasu wodę należy całkowicie osuszyć, w czym pomagają spadające z nieba "komety". To tyle w kwestii podstawowych informacji. Wersja hardcore'owa polega na budowaniu pojedynczych, małych jezior, przelewaniu wody z jednego do drugiego i w ogóle kombinowaniu jak Jasiu w kolejce po swoje pierwsze piwo. Abyś jednak nie pomyślał, że to wszystko, co przygotowali dla Ciebie programiści z ZED TWO, prostuję, iż dodatkowe utrudnienie stanowią spadające bomby (tworzące dziury w terenie), zamrażające ciecz kostki lodu i strasznie cuchnące potwory, od czasu do czasu, tak dla hecy, wywołujące jakieś kataklizmy (trza wtedy szybko łatać dziury i wzmacniać mury). Zasady gry mogą się wydawać zamotane, ale dobrze pomyślany trening wszystko prostuje...

Zabawa w trybie Story podzielona została na 4 światy i jej łyknięcie zajmuje niewiele czasu (1,5 godziny...). Na szczęście gra oferuje również możliwość zmierzenia się dwóch Graczy na podzielonym ekranie, co samo w sobie kręci i przedłuża jej żywotność, lecz, niestety, rozgrywka w takim wariancie nie jest zbyt przejrzysta. Kolejnym stymulatorem jest Survival - ten potrafi wyrwać trochę z życia...

Choć ciorania nie ułatwia sterowanie, a grafika jest skromna jak na PS2, ale estetyczna i kolorowa (landscape bardzo ładny - posklejany z zadowalającej liczby polygonów, pięknie falująca tafla wody), z całą odpowiedzialnością polecam Ci ten tytuł, gdyż w kwestii oryginalności przebija większość logicznych pozycji, jakie powstały na przełomie kilku ostatnich lat na wszystkie platformy. Grać, grać, grać!



AQUA AQUA



Pila

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 07

z cyklu...

PYTANIA DO ZG(RED.)ÓW

Jakie masz marzenia na rok 2001

KALI: Moje marzenia dotyczące gier wydają się być łatwe do spełnienia. Gra oparta na trylogii Tolkiena - za rok wychodzi pierwsza część filmu (trailery są powalające!), więc na 100% firmy zadbają o adaptację. Dalej - coś z mistrza Sapkowskiego - najlepiej jakaś gra akcji/RPG o Geralcie z Rivii (Z 3D? Z Cyberii? Kurde, w milenerach znaruszony to bohater?). Zmagam bardzo oczekiwanej gry RPG opartej na świecie znanym z WARHAMMERa lub podobnych klimatach. Lubię [illegible], ale chcę też coś innego! Poza tym chcę POTWORNIE DYNAMICZNEJ, szalonej, bardzo kolorowej strzelaniny - tutaj z nadzieją spoglądam w stronę ZONE OF ENDERS (najbardziej oczekiwana przeze mnie gra na PS2, oczywiście obok TEKKEN 4 i SOUL CALIBUR 2) i CZWARTEJ CZĘŚCI FRONT MISSION (to oczko puszczam do RED!), czwartej części HEROES OF MIGHT AND MAGIC na PS2 i masy wspaniałych strategii turowych i RTS. Bardzo, bardzo, BARDZO chcę podłączenia PS2 do Netu i wykorzystania jego możliwości!

ŚCIERA: Moje marzenie na ten rok to gry: Wiesenhaus: konwersja (na konsole nowej generacji) pecetowego [illegible] pt. Hitman, druga część Metropolis Street Racer (na [illegible]). Do tego odgrzewanki starych, wypierdowych 8-bitowych hitów: Spy Vs Spy i Boulder Dash. Chciałbym jeszcze coś na wzór amigowego North&South oraz RPG pt. Lord of the Ring, tyle że w konwencji AD&D (coś jak Baldur's Gate). Czekam też na Driver 2 z opcją na 2 graczy na Splicie. No i żeby PS2 staniało do kilkunastu banieczek. To tyle.

GAMERA: Moim marzeniem na rok 2001 jest zaopatrzyć się w PS2, najlepiej za cenę 15 starych banek. Chciałbym też, aby EXTREME PARTY 2 wreszcie wypadło i było na nim tak świetnie, jak w zeszłym roku. I niech jeszcze zaliczę jakiś wyścig Formuły 1 na żywo, w którym to Schumi przekroczy linię mety jako pierwszy, a Hakkinen spotka się z bandą przy prędkości 300 km/h - a będę mógł powiedzieć, że rok 2001 należał do udanych.

HIV: Marzy mi się wyścig z prawdziwego zdarzenia, tj. poziomu GRAN TURISMO 3, tyle że z pełnymi uszkodzeniami (aby można było doprowadzić brykę do ruiny) i widokiem FPP (deska rozdzielcza z zegarkami itd. - a'la TYPE-S), w dodatku oferująca co najmniej 100 tras (niekoniecznie realistycznych; rajdy i klasyczne wyścigi). Marzy mi się platformer 3D, jakiego jeszcze nie było, utrzymany w konwencji Sonic Adventure, ale jeszcze szybszy!!! Yeah!!! Pragnę również doskonałego TEKKENa 4. Marzę o klasycznej strzelaninie "do góry" w której grasz jakiś samolocik, zbiera power-upy, oczywiście w godnej PS2 oprawie (Swiv 2001?). I żeby wszystkie gry obsługiwały BTS:).

STAR: W roku 2001 chciałbym ujrzeć przede wszystkim Final Fantasy Tactics 2 oraz jakiegoś eRPeGa (na leniej - SQUARE) w konwencji Final Fantasy, lecz ze swobodą [illegible] rodem z Baldur's Gate i jakiś a'la [illegible] Table 2. No właśnie - chciałbym wreszcie ujrzeć na Samiuku (drugiego jamu!) te role-play'e, którymi szczycił się dotychczas wyłącznie PeCet, to samo tyczy się strategii, których zdecydowanie zbyt mało na Play'a powstaje.

MYSZAQ: Jeśli chodzi o gry, to chciałbym, aby w tym roku światło dzienne ujrzał SILENT HILL 2 (PS2). Bowiem ten tytuł (czy raczej na razie filmik) doprowadza mnie do nerwowych drgawek i [illegible] rozbiegu... Ja już chcę w to zagrać! Krew... syf... ludzkie szczątki na ścianach... [illegible] X-Box'a (nigdy nie lubiłem Billa G.), bo [illegible]. Co do realnego życia, to nie chcę większych zmian - dziewczyna, znajomi, techno imprezy - wszystko jest bardziej niż OK. Może tylko czasem "kasiory" na zaspokojenie żądz brakuje, ale ...

Czasami wydaje Ci się, że coś wiesz, tymczasem życie weryfikuje ową wiedzę w sposób jak najbardziej brutalny i bezpardonowy. Nie wiem dlaczego, ale byłem święcie przekonany, iż HARVEST MOON to rasowy eRPeG, którego to zaszczyt recenzowania przypadnie właśnie mi. Jakież było moje zdziwienie, gdy po pierwszych kilku minutach gierka okazała się być niczym innym jak

SYMULATOR ROLNIKA?

Główny bohater gry, którego imienia nie przytoczę, bo ochrzcisz go dowolną ksywką, otrzymuje w spadku po dziadku farmę. Twoim zadaniem jest przeistoczenie zastanego syfu w świetnie prosperujące przedsiębiorstwo, na co masz tyle czasu, ile w narzuconych tu realiach trwają trzy lata (każda pora roku liczy sobie trzydzieści dni). Jeżeli po tym czasie wyciągniesz farmę z dołka, zostaniesz jej właścicielem na zawsze. Tak więc .

Gra przeurocza, posiadająca przy tym niewątpliwe walory edukacyjne (np. jeśli posadzisz kwiaty, prędzej czy później pojawią się pszczoły, a wtedy codzienną porcję miodu masz zapewnioną) i pomimo swej nietypowej tematyki wciąga jak diabli.

DO ROBOTY

Zacząć musisz od przygotowania pola pod uprawy. Wyrywasz zielsko... eee... tzn. chwasty, przekopujesz ziemię i już możesz sadzić roślinki. Skąd brać nasionka? Masz na starcie trochę kasy, walisz zatem co sił do supermarketu i kupujesz co trzeba. Sadzisz, podlewasz i walisz w kimono, bo to był długi dzień. Z biegiem czasu coraz więcej obowiązków będzie zaprzątało Twoją przeciążoną główkę. Oprócz tego, że codziennie rano musisz podlewać sadzonki (no, chyba że pada deszcz, wtedy konewkę zostawiasz w domu), wypada też pomyśleć o zgromadzeniu odpowiedniego inwentarza. Kiedy już sprzedaż pierwsze plony i przypłynie gotówka, kupisz sobie kurę. Jeśli będziesz się nią dobrze opiekował i zwierz Cię polubi, zacznie znosić jaja, a te z kolei albo sprzedasz albo też wrzucisz do inkubatora, co by po niedługim czasie nowym kurakiem się cieszyć. Czas płynie, budżet rośnie, Twoja gromadka powiększy się o źrebaka, krowy, owce i stanowić będziecie jedną wielką szczęśliwą rodzinę:).

WERSJA DLA DZIEWCZYN...

Pewno niewielu z Was wie, że istnieje Harvest Moon dla dziewczyn! Nazywa się to coś "Bokujou Monogatari for Girls". Gra póki co ukazała się jedynie w wersji japońsko-języcznej. Jest to dokładna kalka Harvest Moon, z tym że zamiast gościem w "bejzbolówce" sterujemy blondwłosą niewiastą, a sama gra zaczyna się zupełnie innym wprowadzeniem, które jest trzy razy dłuższe niż w HM. Kolejną widoczną zmianą jest dodatkowa skrzynka na babskie szpargały znajdująca się w domku - dzięki niej można np. zmienić ciuszki, coby wystroić się na wiejski festyn. Reszta po staremu.
I na koniec jeszcze jedna dygresja. Istnieje jeszcze "Harvest Moon - Boy meet Girl", lecz zagrać w tę grę mogą jedynie posiadacze GBC. (Loki)

WYZWANIA

Grając w HM praktycznie nigdy nie masz spokoju. Zajmujesz się sadzonkami, zwierzyńcem... a to nie wszystko. Żeby

MOJE TRZY GROSZE

Znów musiałem wstać zanim kogut zapiał! Trzeba przecież zrobić tyle rzeczy: dać żarcie inwentarzowi, pogadać z koniem i owieczkami, pobawić się z kundlem, pozbierać jajka, zapłodnić krowy (nie osobiście oczy:) odwiedzić gorące źródła, no i oczywiście nie spóźnić się na wiejską potańcówkę. Takie to już życie wieśniaka... Poloi? Na szczęście niektórzy twórcy gier zaskakują nas jeszcze nowymi pomysłami. Pozostaje czekać na symulator gospodyni domowej..

Loki

★★★★★★★★☆☆

27 F.
AM 7 40
AM

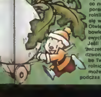
SCIERA: doghouse

HARVEST MOON
Back To Nature

Symulator wsiura pełną gębą!

Od zera do farmera!

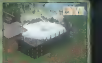
ferma dynamicznie się rozwijała, musisz bezustannie inwestować. Nie obejdzie się bez kupowania nowych oraz ulepszania już posiadanych narzędzi, co jakiś czas udajesz się więc do kopalni szukając lem niezbędnych do tego procesu minerałów. Po pewnym czasie stwierdzisz, że przydało by się rozbudować kurnik (umożliwia to posiadanie dwa razy większej ilości kur i dwóch inkubatorów), postawić zagrodę, czy też wprowadzić trochę luksusu do wiejskiego domku. Oprócz standardowych sprzętów jak łóżko czy telewizor (tu masz codzienną prognozę pogody, informacje o przewidzianych na dany miesiąc imprezach, audycje rozrywkowe i co najważniejsze - codzienny poradnik dla początkujących rolników), możesz zaopatrzyć się w kuchnię i lodówkę. Otwiera to nowe możliwości, bowiem będziesz mógł spróbować swych sił w gotowaniu! Przepisy? Jeśli braknie Ci pomysłów zaczerpniesz porad kulinarnych dzwoniąc do telewizji! Uważaj tylko, bo Twój młody adept trudnej sztuki rolnictwa nie jest maszyną i też może się przemęczyć. Jeśli podczas pracy nastąpią wyraźne oznaki zmęczenia, daj mu coś do jedzenia i pozwól pobyczyć się w gorącym źródle. Jeśli tego nie zrobisz, malec najzwyczajniej w świecie padnie i obudzi się w szpitalu, zaś w najlepszym przypadku na drugi dzień zaśpi. Ratunkiem może tu być wynajęcie pomocników, którzy to jeśli o nich dbać, pracować będą na Twój sukces całkiem wydajnie.

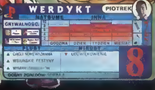


W WOLNYCH CHWILACH

Bierzesz udział w codziennym życiu wsi. Obdarowujesz laski kwiatami, chodzisz na imprezy (m.in. walki kur, wyścigi konne, konkurs na najładniejszą krowę...) i po prostu obserwujesz perypetie innych mieszkańców. Rozmawiaj z ludźmi i zdobywaj sobie ich sympatię, to się może opłacić.

Grafika jest bardzo estetyczna i przejrzysta, zaś dźwięk, no cóż, trudno spodziewać się po tego typu produkcji czegoś wybitnego, ale nie jest źle. HM to gra przeurocza, posiadająca przy tym niewątpliwe walory edukacyjne (np. jeśli posadzisz kwiaty, prędzej czy później pojawią się pszczoły, a wtedy codzienną porcję miodu masz zapewnioną) i pomimo swej nietypowej tematyki wciąga jak diabli!





WERDYKT PIOTREK

NATSUME | INNA

GRYWALNOŚĆ

10 8 6 4 2

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY
- ▲ CIĄGLE NOWE WYDANIA
- ▲ WIEJSKIE FESTYNY
- ▲ WYMIANA [illegible]

MINUSY
- ▼ UDŹWIĘKOWIENIE

8

OCENY ZGREDÓW: SCIERA 8

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 08

Z [illegible] :)

RESIDENT EVIL 1.5

Wszystkim fanatykom serii Resident Evil pragniemy pokazać, jak miała wyglądać druga część gry, dziś nazywana umownie RE 1.5. Pozycja ta nigdy nie ujrzała światła dziennego [illegible] w postaci [illegible] RE: DIRECTOR'S CUT). [illegible], jak stwierdzili główny twórca serii, gra była mało rajcowna i [illegible] dziurawą fabułę. [illegible] Leona [illegible] Claire występowała Elza Walker - [illegible].

Na koniec jeszcze [illegible] RE1. [illegible] pokoju [illegible] (na korytarzu z podłogi), [illegible]. Tu jednak [illegible], jak wyżej [illegible] z podłogi...

A teraz [illegible] powodów, dla których dobrze jest być mężczyzną:

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Wszystkie twoje urazy są prawdziwe.
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

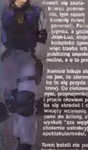
[illegible]

WINBACK

COVERT OPERATIONS

Dobra, przyszedł czas, żeby powiedzieć Ci całą prawdę. Usiądź wygodnie, odpręż się. Wiesz, ci ludzie, z którymi mieszkasz, to nie są Twoi rodzice... A ten Murzyn... A nie, sorry! To nie to. To pójdzie za 2 lata, a dziś miałem Ci powiedzieć, że sytuacja strzelanin na PS2 przedstawia się nieciekawie, bowiem [illegible] samotnych wra[illegible]. Myślisz, że świeżo wydany WINBACK jakoś tę sytuację poprawi? Ja nie myślę w ogóle (mózg gdzieś zgubiłem), ghe, ghe.

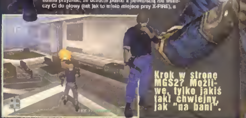
Terroryści tępi jak dzikie osły, komandosi o twarzach nastolatków i koło o imieniu Jean-Luc jako głównodowodzący... Przepraszam, którędy do wyjścia?



WINBACK gościł już swego czasu na N64, gdzie bynajmniej nie wywołał wielkiego szumu i dzikich orgii. Niemniej twórcy gry, firma KOEI, zdecydowali się zaatakować ponownie, tym razem konsolę nowej generacji. Fabuła została identyczna - jako koleś o lamerskim wyglądzie (synku, a gdzie Twoja mamusia?) i jeszcze bardziej lamerskim imieniu Jean-Luc, stajesz do walki z terrorystami, którzy przejęli tajny wojskowy kompleks (generalnie chłopaki walą z wielkiego lasera w co popadnie, więc trzeba ich głowy podać naszemu szefowi na talerzu, co by opinię publiczną uspokoić). Niezbyt oryginalnie, ale postrzelać do mięcha będzie można, a o to przecież chodzi!

Kamera lokuje się za Twoimi plecami i zaczynasz akcję... Od razu wychodzi na jaw, że sterowanie nie jest proste, więc radzę łyknąć misję treningową, bo to się przyda (szybka zmiana broni, celowanie itd. powinny wejść Ci w krew). Co ciekawe, WINBACK stara się być produktem nieco bardziej ambitnym, przynajmniej jeśli chodzi o założenia rozgrywki, toteż szeroki rozkrok i prucie ołowiem po całej rozciągłości horyzontu nie mają sensu. Tu trzeba się skradać i chować. Oddano Ci więc specjalny przycisk umożliwiający wcielenie w życie takich motywów, jak np. przylgnięcie plecami do ściany, zerknięcie co czyha za rogiem, a później szybki wyskok "zza węgla", strzał i powrót do kryjówki. Nie powiem, cholernie uatrakcyjnia to rozwałkę, a i wszelkim akcjom dodaje spektakularności.

Teren batalii nie powala swym skomplikowaniem, niemniej trzeba przyznać, że uczucie pustki z pewnością nie wskoczy Ci do głowy (tak jak to miało miejsce przy X-FIRE), a



Krok w stronę MGS2? Możliwe, tylko jakiś taki chwiejny, jak "na bani".

Piła

to za sprawą prostych, ale licznie rozmieszczonych elementów otoczenia. Wszędzie więc pełno jest skrzynek, beczek, jakichś murków, ścian, załamań, czy drabinek, co oprócz znaczenia strategicznego (możesz się za nimi czaić), poprawia ogólny odbiór gry. Niestety z pewnością takiego efektu nie wywołuje sposób w jaki porusza się Jean-Luc. Koleś chyba w dzieciństwie wpadł pod traktor, bo biega tak koślawo, tak sztywno, że naprawdę chwilami zastanawiałem się jakim cudem przyjęli go do komandosów. Zaś już algorytmy kamery, której inteligencja równa jest starym kapciom przetrawionym przez wiejskiego burka, to totalna schiza. Co rusz trzeba ją ręcznie ustawiać, bowiem w innym wypadku dalsza gra staje się rzeczą niemożliwą - no, chyba że [illegible] re'owców: "na słuch"...

Cóż... WINBACK [illegible] ma w sobie spory potencjał [illegible], jednak co krok jest on nadwerężany przez [illegible] motywy, zarówno te już wspomniane, jak i inne, np. postaci niemal [illegible] odmóżdżonych przeciwników, którzy spokojnie czekają za rogiem, aż [illegible] i podziurawisz im bebechy. Nawet jak Cię wcześniej zobaczą. Debile! Na szczęście pojawiają się też elementy, dzięki którym nie zastosujesz procedury "bo zupa była za słona" na swoim nowym PS2. Takim [illegible] jest choćby tryb Multiplayer, umożliwiający Deathmatch nawet 4 [illegible] na jednej konsoli. Zadyma odchodzi konkretna, choć niestety flaki nie spadają razem z tynkiem, a i sterowanie sprawy nie ułatwia (brak strafe'ingu!). Jeśli zaś będziesz pykać sam, z pewnością możliwość komunikowania się z innymi członkami Twojego oddziału, poczucie zespołowego działania, nie będzie dla Ciebie bez znaczenia. Szkoda jeno, że wszyscy wyglądacie niczym banda dzieciaków z podwórka, a nie jak przeorani bitwami pomyleńcy, ale taki to już japoński design...

PlayStation 2 to potwór i co do tego nie ma wątpliwości, jednak mało kto potrafi dać temu wyraz w praktyce. Niestety, WINBACK w tej materii nie wprowadza żadnych zmian. Developerzy z pewnością niezbyt się przyłożyli do konwersji, bo i po co - w końcu konkurencja jest jak na razie znikoma, kasiora i tak wpadnie im do kieszeni, więc nie ma sensu pocić się i pierdzieć w fotel z wysiłku... Można pójść po linii najmniejszego oporu - wrzucić parę sprzętowych efektów (wygładzone tekstury, ładniejsze eksplozje), nieco wzbogacić środowisko, dać wyższą rozdzielczość i sprawa załatwiona. A najlepsze w tym wszystkim jest fakt, że po takim zabiegu gra wcale nie wygląda źle (poziom grafiki jak na DC), może się nawet ludziom podobać (bo jak na razie nie ma możliwości wizualnego porównania jej z jakąś inną, naprawdę porządnie wyglądającą pozycją), jeno Gracze naprawdę czający "o co chodzi jakby" pokręcą mocno nosem, a kolesiom z KOEI wyślą w paczce tygodniowy mocz szympansa... W oczekiwaniu na drugiego MGS-a można pograć, potrenować strzelanie z broni z tłumikiem, tudzież podkładanie ładunków C-4. Bo co innego zrobić? Zakopać się w piasku?□

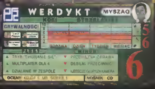
MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Kese

★★★★★★☆☆☆☆

Naprawdę fajny patent w tej grze to możliwość chowania się za węgłem, po czym nagłego zza niego wyskakiwania wprost przed tępe mordy wrogów, reszta jest jak wąsy u kobiety - psuje wizerunek... A może dodaje pikanterii?



WERDYKT MYSZAQ

KOSI [illegible]

GRYWALNOŚĆ

5

6

PLUSY

▲ TRYB "CHOWANIE SIĘ"

▲ MULTIPLAYER DLA 4

▲ DZIAŁANIE W ZESPOLE

MINUSY

▼ PRZE[illegible]ONA OPRAWA

▼ DEBILNI PRZECIWNICY

▼ [illegible] GŁUPSZA KAMERA

6

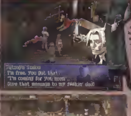
OCENY: [illegible]

NOŚNIK: CD

PERSONA 2

ETERNAL PUNISHMENT

Pewnego razu gdzieś w Japonii g[illegible]ował [illegible] - ksywie Joker - czubek noszący na swym wyrodniałym łbie zakrwawio[illegible], w rę[illegible]. Jako że ów młody nieco niezrównoważony psychicznie człowiek był [illegible] bardzo ambitny [illegible] najął do pomocy demony by ze zdwojoną siłą siać terror. Śladem owego nik[illegible]ka [illegible] podążała [illegible] reporterka M[illegible]a, która to odkrywszy w sobie tajemną moc wraz z grupą przypadkowo poznanych kompanów [illegible] n[illegible] jak [illegible] - na co)?

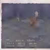

[illegible]
I'm free. You got that...
"I'm coming for you [illegible]...
Give that message to my f[illegible]in' dad!

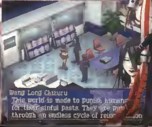
Jak więc sam widzisz, PERSONA 2 nie p[illegible]pomin[illegible] [illegible] eR[illegible], [illegible] [illegible]czysz z wiatrakami, jeno [illegible]szą nam rzeczywistość w [illegible] zmagać się trzeba ze [illegible] m [illegible] [illegible] [illegible]tora [illegible] 2)! A[illegible] [illegible]loperom było mało i [illegible] się dalej - zmikso[illegible] [illegible]ące systemy gry [illegible] trzy gro[illegible] [illegible] czasie walki można rozmawiać z demona[illegible] [illegible] urabiać je tak, by stały [illegible] hyina. A że w n[illegible] a znajdują się osobnicy o rozmaitej specjalności, każdy z jej członków obiera inny [illegible], by podlizać [illegible] wnikom (reporterka robi wywiad, glinarz przes[illegible]chuje itd., można też [illegible]czyć różne postacie, [illegible] daje dodatkowe efekty [illegible] trza mieć też na [illegible] fakt, że demony mają różne osobowości. Brzmi nieźle, a jak jest w istocie? Pomijając fakt, że teksty owych słownych potyczek są beznadziejnie głupie, to [illegible]yć szybko okazuje się, że na danego przeciwnika skutkuje zawsze ta sama metoda i ogólnie pomysł jest niedorobiony, zaś z czasem cholernie uciążliwy. No ale jeśli nie mamy ochoty na dysputy, zawsze możemy tradycyjnie skopać demonom ich kościste d**y. A dokonać tego możemy nawet i pięcioosobową drużyną, która nawala wrogów w udziwniony sposób. Po wydaniu wszystkim poleceń i rozpoczęciu bitwy, obie strony tłuką się do upadłego, przy czym Gracz w każdej chwili może przerwać jatkę i zmienić rozkazy. Możemy też dowolnie zmieniać kolejność, wg której postacie będą wykonywały planowane posunięcia i kombinować ataki łączone. A teraz będzie najlepsze - po wykonaniu ruchu przez daną postać, możemy od razu wstawić ją na początek listy i wykonać ruch ponownie! Co prawda nastąpi to z małym opóźnieniem, ale i tak mi coś w tym wszystkim nie gra. Jest jeszcze parę "interesujących" patentów, ale wnet mi miejsca braknie, a ciekaw żeś pewnie, co dobrego dla oka i ucha tu mamy.

Główna bohaterka też pracuje w Redakcji, ale nikt tam nie chleje piwska, nie pierdzi na umór, ba - nawet nie beka! I to ma być horror?

ATLUS to firma słynąca z oryginalnych pomysłów, które niestety marnuje. Czy PERSONA 2 coś zmienia w tej kwestii?

Niestety, P2 nie zachwyca wykonaniem. Zastosowane rozwiązania z XENOGEARS, czyli bitmapowe postacie i otoczenie 3D. O ile jednak produkt SQUARE nadrabiał pewne braki wspaniałym designem miast i animacją postaci, tak tutaj oba te elementy zostały równo olane (choć są wyjątki, np. kluczowe dla fabuły lokacje czy różnego typu sklepy wyglądają nieźle). Totalną kpiną jest jednak grafika podczas walki - żałosne areny i ruchy postaci składające się z dwóch klatek animacji. A przeciwnicy? Jakieś wiewiórki i ptaszki, które twórcy groźnie nazwali demonami - litości... Podobnie potraktowana mapa - jeździsz po planszy jakimś pionkiem i rozmawiasz z innymi pionkami. Jedynie filmowe wstawki trzymają tu przyzwoity poziom. Muzyka jest bardzo nierówna - np. jazzujące kawałki barach, czy trafiające się czasem ponure melodie pomagają wczuć się w klimat, który po chwili pryska za sprawą jakiegoś fatalnego umcy-umcy, przygrywającego podczas walki. Ale takie te uroki podrzędnych japońskich produkcji.□




Wang Long Chizuru
This world is made to punish humans
for their sinful pasts. They are pu[illegible]
through an endless cycle of rein[illegible]

WERDYKT KUJOT

ATLUS RPG

GRYWALNOŚĆ

	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

5
6

PLUSY
▲ [illegible]CZNE [illegible]

MINUSY
▼ RÓWNIE LICZNE NIEDORÓBKI
▼ GRAFIKA PODCZAS WALKI
▼ WYGLĄD PRZECIWNIKÓW

OCENY ZGREDÓW: [illegible]

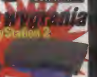
6

Pila

GigaTest

6

cz. ostatnia



Przed Wami szósta i zarazem ostatnia edycja GIGA TESTU. Z zapowiadanych 350 pytań zmieściło się 305, nie to chyba nie jest problem, co? Teraz już tylko pozostaje wypełnić GT6 i czekać wytrwale na ogłoszenie wyników... w okolicach maja.

Sprawdzanie takiej ilości nadesłanych płacht zajmuje Starowi sporo czasu, a chyba nikt nie chce, żeby facet się pomylił, nieprawdaż (co prawda to matematyk, ale...)? W następnym numerze postaramy się wrzucić listę prawidłowych odpowiedzi. Swoją drogą - również umieramy z ciekawości, kto wyjdzie stąd z konsolą (no jak, przecież umawialiśmy się, że mój kuzyn - Star) (H: przecież to ja zapłaciłem 8 stówek! Ściera, co on gada?). Pomyślimy również o jakichś nagrodach pocieszenia dla pierwszych 10 "przegranych" oraz oficjalnych zaproszeniach do Redakcji. Po takiej batalii chyba warto się spotkać...

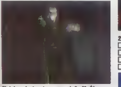
Ściera zabił Wam klina w ubiegłym miesiącu. Został zwyzywany za to od najgorszych, czym się naprawdę przejął. Nawet postanowił unieważnić jedno pytanie (GT5, nr 234), które uznał za niejednoznaczne, czy coś w tym stylu.

PS: W ostatniej edycji zapomniało nam się wrzucić tabelki z miejscem na wpisanie swoich danych - takowa jest dopiero przy Ankiecie, której wypełnienie nie było jednak obowiązkowe. W takim razie jeśli ktoś nie wie, gdzie się podpisać, to proponujemy skreślić dane na końcu GIGA TESTU (jest tam wolne miejsce) albo podpisać się czytelnie na kopercie.

Co za alien dopisał mi miesiąc temu to debilne pytanie o skrócie Playa 2 (chociaż to raczej oczywiste:)? Ale do rzeczy - oto kilka obrazków do rozpoznania. Nie ma łatwo... [kajot]

263. Ten rasowy amuriak rozkładał się w:

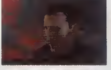
☐ DEATHTRAP DUNGEON
☐ DIABLO
☐ KOUDELKA
☐ WARHAMMER: DARK OMEN



[Kajot, co jest na tym screenie? - Mr.Ś]

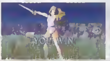
264. Z której gry pochodzi ten koleś?

☐ FADE TO BLACK
☐ ONE
☐ OVERBLOOD
☐ SILENT HILL



265. Jak dokładnie nazywa się ta niewiasta?

☐ ISOPHITIA
☐ SOPHITIA
☐ SOPHITIAI
☐ SOPHITIAII

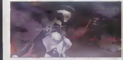


266. To Ci się spodoba:). Save którego CRASHa ma taką ikonkę?

☐ CRASH BANDICOOT
☐ CRASH BANDICOOT 2
☐ CRASH BASH
☐ CRASH TEAM RACING

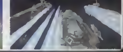
267. Nie silń się, tylko odpowiedz: co to za gra?

☐ FEAR EFFECT
☐ GHOST IN THE SHELL
☐ SENOGEARS
☐ to nie jest gra na PSX!

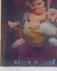


268. Jaki tytuł nosi ten shooter?

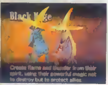
☐ GAMERA 2000
☐ OMEGA BOOST
☐ RAYSTORM
☐ SPACE DEBRIS



269. W jakiej grze można się natknąć na tego dakila?
☐ ROGUE TRIP
☐ TWISTED METAL
☐ TWISTED METAL 2
☐ VIGILANTE 8



270. Oto i ostatni obrazek, a pochodzi on z:
☐ CHOCOBO MYSTERIOUS DUNGEON 2
☐ FINAL FANTASY IX
☐ FINAL FANTASY TACTICS
☐ SAGA FRONTIER


Black Mage
Create flame and thunder from their spirit, using their powerful magic not to destroy but to protect allies.

Cóż, nowy wiek - czas i na nową porcję pytań. Czy ich debilizm wzniósł się też na nowy poziom? Czy mu podołasz? Sam oceń... [myq]

271. Gra SOUL OF SAMURAI, stanowiąca połączenie RESIDENT EVIL z TENCHU, autorstwa KONAMI, początkowo miała nosić inny tytuł. A mianowicie:
☐ BLADE OF RATANA
☐ SHOGUN ASSASSIN
☐ DANCING BLADE
☐ WILD WARRIOR

272. PSX'owa podróbka Sega Rally, wydana przez jakichś "kosmicznych" developerów z Japonii, notabene dość podobna, to:
☐ TOGE MAX 2
☐ RALLY DE AFRICA
☐ DUKES OF HAZARD
☐ OESTREGA

273. Gra WARSTORM: BATTLE ASSAULT, wydana przez BANDAI, to:
☐ Strzelanina TPP
☐ Strategia
☐ Przygodówka a'la RESIDENT EVIL
☐ To bujda! Myszaq tnie w pręta...

274. Który z tytułów nigdy nie ukazał się na PSX'a?
☐ KONAMI RALLY
☐ RUNNING WILD
☐ THE UNHOLY WAR
☐ ATTACK OF THE SAUCERMAN!

275. Tę mało znaną pozycję, w której kamera była skopana na maksa, można przyrównać do MAGIC CARPET (podobna grafika - latasz nad wyspami). Chodzi o:
☐ O.D.T.
☐ MAGIC CURTAINS
☐ V2000
☐ SHADOW GUNNER

276. Jedna z poniższych pozycji nie przedstawia akcji "z oczu" bohatera (FPP). Jest nią:
☐ HYBRID
☐ SOUTH PARK
☐ EXHUMED
☐ HARD EDGE

277. Wiele jest platformówek, ale ta gra zdecydowanie do nich się nie zalicza. Oczywiście to:
☐ TINY TOON ADVENTURES
☐ BUGS BUNNY: LIT
☐ A BUG'S LIFE
☐ THE GRINCH

278. O sportach przyszłości nie traktował:
☐ MONO
☐ STREAK
☐ SPEEDBAL
☐ VIB-RIBBON

279. W ten tytuł nie pograsz razem z kumplem:
☐ BISHI BASHI
☐ BRAVE FENCER MUSASHI
☐ SPIN JAM
☐ DANCE!DANCE!DANCE!

280. Ten produkt oferował m.in. zjazd na snowboardzie i rowerze górskim:
☐ BURNING ROAD
☐ NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
☐ RUSHDOWN
☐ WRECKIN' CREW

281. Tu mogłeś spotkać czmychające na Twój widok, miauczące koty:
☐ TENCHU
☐ MGS
☐ T'AI-FU
☐ VANARK

282. Która z tych gier nie jest strzelaniną?
☐ B-MOVE
☐ R-TYPE DELTA
☐ ASTEROIDS
☐ KILLER LOOP

Tadaiii
A nie i ostatnia porcja pytań.

283. Czy na PS2 ukazała się już jakaś gra z gatunku łowienia ryb?
☐ Tak
☐ Tak, ale tylko w Japonii
☐ Nie
☐ O co chodzi jakby?

284. TIME SPLITTERS jest:
☐ Konwersją z PC
☐ Konwersją z Dreamcasta
☐ Konwersją z N64
☐ Grą stworzoną specjalnie dla PS2

285. Jak nazywała się baza, którą penetrował Cord w IN COLD BLOOD?
☐ Georgia
☐ Houston
☐ Volgia
☐ Murmańsk

286. Główny cieć do pokonania w CRASH TEAM RACING to:
☐ Neo Cortex
☐ Nitrus Oxide
☐ Dingodile
☐ Tino Tiger

287. Która z gier nie oferuje trybu dla 4 Graczy?
☐ SPEED FREAKS
☐ MICRO MANIACS
☐ QUAKE 2
☐ RE-VOLT

Ble, ble, ble bleble, bleble, ble. Blebleblebie ble, ble ble, bleble ble. A więc zaczynam...

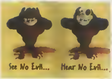
288. Rincewindowi w drugiej części DISCWORLD towarzyszy chodząca:
☐ skrzynia
☐ szafa
☐ encyklopedia
☐ różdżka

289. Głównym bohaterem gry BLAZING DRAGONS jest:
☐ rycerz króla Artura
☐ smok
☐ hiszpański awanturnik
☐ sir Lancelot

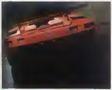
290. Głównym bohaterem gry BROKEN SWORD jest:
☐ prof. Oubiero
☐ Nico Collard
☐ George Stobbart
☐ Raul Grasiento

Na dobra, tym razem bez skojarzeń ale za to pomęczę Was... reklamami? A potem jeszcze odgadniecie kilka screenów i dam Wam spokój.

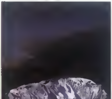
291. Na początek prościzna. Jakiej gry dotyczy fragment tej reklamy?
☐ KLAYMAN! KLAYMAN! NEVERHOOD
☐ MONKEY MAGIC
☐ MONKEY HEKO
☐ SKULLMONKEYS


See No Evil...
Hear No Evil...

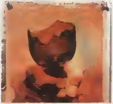
292. Na i co? Poszło gładko? Pytamy dalej o to sama. Czy ta reklama dot. jednej z gier z serii:
☐ NEED FOR SPEED
☐ KIDOE RACEK
☐ GRAN TURISMO
☐ TEST DRIVE



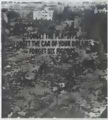
293. Teraz spróbuj tego. Co jest reklamowane poniżej?
☐ ORAN TURISMO
☐ NFS: PORSCHE UNLASHEO
☐ ORIVEK
☐ TOCA TOURING CARS



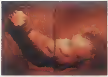
294. A teraz takie "buty".
☐ TULIPANUS EXTREME
☐ POINT BLANK 2
☐ RESIDENT EVIL 2
☐ FIGHTING FORCE

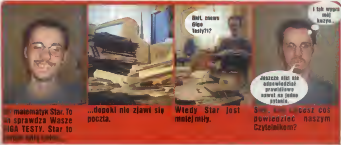


295. Jeśli do tej pory wydawało Ci się, że jesteś pewien to teraz chyba zmienisz zdanie...
☐ MOK
☐ MASS DESTRUCTION
☐ GLOBAL OOMINATION
☐ CRASH BANDICOOT


FORGET THE PLAYOFFS.
FORGET THE CAR OF YOUR DREAMS.
FORGET SIX FIGURES.

296. Na a co Ty na to? Fajna ręka... reklamująca...
☐ OEATHTRAP DUNGEON
☐ WAR GODS
☐ MORTAL KOMBAT 4
☐ SPAWN: THE ETERNAL




Ehh, znowu Giga Testy?!?
I tak wygra mój kuzyn..
Jeszcze nikt nie odpowiedział prawidłowe nawet na jedno pytanie.

[illegible] matematyk Star. To [illegible] sprawdza Wasze [illegible]IGA TESTY. Star to [illegible]

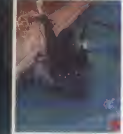
...dopoki nie zjawi się poczta.

Wtedy Star jest mniej miły.

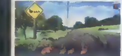
[illegible] [illegible] cesz coś powiedzieć naszym Czytelnikom?

Piła

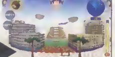
297. A teraz masz tzw. "Big problem"
☐ TIMESPLITTERS
☐ INTERNATIONAL TRACK & FIELD
☐ QUAKE 2
☐ DEAD IN THE WATER



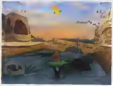
298. Wiesz co. Żal mi Cię. Nie męcz się - już Cię dobijam. Spójrz poniżej i dopasuj...
☐ LOONEY TUNES RACING
☐ CHICKEN RUN
☐ SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
☐ MORT THE CHICKEN



299. Ha. Jeszcze tu jestem. Toż to ostatni Giga Test, więc skorzystam z okazji i poznęcam się nad Twoimi zwłokami. Pytanie brzmi: z jakiej gry pochodzi ten shot?
☐ FLOATING RUNNER
☐ DESCENT 2
☐ JUMPING FLASH 1
☐ z żadnej z powyższych

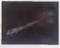


300. Na pożegnanie: z której części JET RAIDER (JET MOTO) pochodzi ten screen?
☐ JET RAIDER 1
☐ JET RAIDER 2
☐ JET RAIDER 3
☐ z żadnej, bo tu jest screen ze STREAK

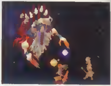


UUuu, UUuu! UUuu, UUuu! Blow my whistle bicz! Tu tu turu tum tum! Here comes the new challenger! Jedziemy z tym koksem - po raz pierwszy złapałem się za pytania odnoszące się do zdjęć. Ciekaw jestem, czy wyszły trudne:)...

301. W jakiej grze można wymiatać tą bronią?
☐ GRADIUS IV
☐ EINHAENDER
☐ RAY CRIZIS
☐ MEGA MAN X4



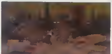
302. Heh, heh - ostatni boss! Tylko z jakiej gry?
☐ STAR OCEAN 2
☐ SAGA FRONTIER 2
☐ LUNAR
☐ LEGEND OF MANA



303. Na podstawie której gry NIE zrobiono dotychczas jeszcze żadnego filmu (klasycznego, bądź anime)?
☐ DOUBLE DRAGON
☐ TEKKEN
☐ STREET FIGHTER
☐ SHADOW FIGHTER

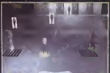
304. Ile dodatkowych samochodów było w RIDGE RACER REVOLUTION? Chodzi o "bossów", z którymi trzeba było wygrać wyścig.
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5

305. Uwielbiamy WIPEOUTa? To jak się zwie poniższa trasa?
☐ Korodera
☐ Silverstream
☐ Karbonis V
☐ Arridos IV



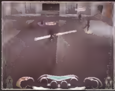
Jeśli masz jakieś zastrzeżenia do któregoś z ponad 300 pytań w sześciu częściach Giga Testu, to masz ostatnią okazję, żeby złożyć reklamację.

The Mission

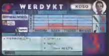


Choć telewizyjnych reklam nie lubię, wręcz nie cierpię, to niektóre przypadają mi do gustu. Bynajmniej nie od razu jakieś fundusze emerytalne czy pampersy, ale te z "jajem". Swojego czasu uwielbiałem spot "firmy z łyżwą", w którym to kilku znanych piłkarzy brało udział w akcji odzyskania piłki z budynku pełnego ukrytych pułapek. Pamiętacie? Mniejsza o to. Ale dlaczego o tym piszę? Otóż gra, recenzję której właśnie czytasz, opiera się w stu procentach na tej właśnie reklamie.

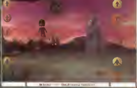
Brzmi dziwnie, wiem. Zanim przystąpimy do rozgrywki, czeka nas wybór piłkarza, którym będziemy sterować. Jest więc Davids, Luis Figo-fagodeliczny, Lilian "Ciuram", Fabio Cannavaro, Joseph Guardiola i jeszcze parę innych gwiazd światowego futbolu. Nie wiem tylko, gdzie się podział Bierhoff - zastępuje go Dieter Hamman. W grze chodzi o to, co w reklamie - Twoim celem będzie odzyskanie piłki. A gdy już ją zdobędziesz, będziesz musiał pilnować jej uważniej niż emerytowany klawisz przytułku dla bezdomnych chomików. Rywale będą wjeżdżać w Ciebie wślizgiem, naskakiwać, byle tylko zdobyć futbolówkę. Są bezwzględni, dlatego nie miej dla nich żadnych skrupułów. Wykończyć kolesi najłatwiej piłką, przypierniczając z niej w przeciwnika jak tylko można najmocniej. Nieraz przyda nam się ona, gdy trzeba będzie np. przesunąć promień lasera uniemożliwiający przejście dalej. Ogólnie rzecz biorąc - kluczem do przejścia gry jest walka na dystans - zupełnie inaczej niż w prawdziwym futbolu.

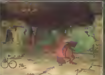


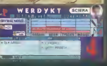
Sylwetki piłkarzy są wykonane niechlujnie, całe otoczenie zaś - ohyda. Najlepiej będzie, jeśli wrażeń wizualnych nie będę w ogóle opisywał, bo chyba nie chciałbyś mieć w tym miejscu zeskanowanego bełta:). Jest kiepsko - tyle powiem, w kwestii zaś dźwięku wspomnę o żenadzie. Spot reklamowy muzę posiadał świetną - tutaj mamy do czynienia z podobnym kawałkiem, ale jego polot odleciał razem z pierwszymi bocianami. Trochę to dziwne odnosić grę do reklamy i z nią właśnie czynić porównanie. Skoro jednak muszę, to wiedz, że o ile spot swą dynamiką, polotem i wykonaniem zachwycał, tak THE MISSION zwyczajnie tych elementów nie ma. Rada prosta - olej sikiem koszącym. □


WERDYKT
KOSO
GRYWALNOŚĆ
3

Z grą mieliśmy już styczność na [illegible] targach ECTS, po których Aju nie wyrażał się pod jej adresem pozytywnie... no i jak się okazuje, chłopak miał rację. Utwory muzyczne w ilości niespełna 10 (zatrważająco niewiele) bazują na motywach zaczerpniętych z różnych produkcji Disneya, więc trzeba być chyba disnejowskim fetyszystą, żeby dźwięki tego pokroju mogły rajcować - przeważają motywy filmowe, które do tańczenia za bardzo się nie [illegible]dają. Pod względem udźwięko[illegible] DDR bije na łeb produkt Disneya, zresztą Konami swoje "kroki" również lepiej zaaranżowało. Pod względem graficznym "Taneczna Księga Dżungli" prezentuje dość przeciętny poziom, chociaż ścieżka podająca kolejne kroki jest przejrzysta i estetyczna, zaś towarzyszące animacje dają się lubić ([illegible] z samym filmem niewiele mają [illegible], a i z chasającym Mowglim [illegible] się utożsamić). Jednakże tego typu grze najważniejsza jest strona muzy[illegible] która w tej właśnie pozycji zawodzi [illegible] linii, nawet jeśli została stworzona pod kątem najmłodszych odbiorców (bo który z malców słucha jakichś trzydziestoletnich kawałków?). Ponadto tę tytuje również niski stopień trudności, nawet trzylatki nie miałyby problemów. Przygotowywana jest również wersja na PS2, której chyba i tak już nic nie może uratować (chyba że zmienią zupełnie muzykę).



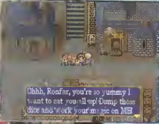



WERDYKT
SCIERA
GRYWALNOŚĆ
4

LUNAR 2

ETERNAL BLUE

Prawie dwa lata upłynęły od ukazania się pierwszego LUNARa na PlayStation, a przynajmniej rok od szumnych zapowiedzi rychłego wydania drugiej części tej gry. No właśnie - rychłego. Premiera LUNAR: ETERNAL BLUE (COMPLETE) przekładana była kilka razy - wywnioskowałem z tego, że GAME ARTS dopracowuje grę do granic możliwości, tworząc cuda na patyku mogące konkurować nawet z "Fajnalami". I co zastałem włożywszy płytkę w paszczę Szaraka? Po efektownym demku stanowiącym połączenie grafiki komputerowej z mangowymi rysowankami nastąpił szok. Co to jest??!! Ostatnio taką (a nawet lepszą) grafikę widziałem na SNES-ie grając choćby w Chrono Triggera, a i na RPG MAKERze można uzyskać podobne efekty. Jakiś kwadratowy "hiros" (notabene o imieniu Hiro) o wymiarach "cztery na cztery" (w pikselach) w towarzystwie latającego zlepka punktów (koto-smok Ruby) ucieka z labiryntu ścigany przez "płonące" ścierki, walczy z przydrożnymi glutami i odwiedza swojego, złożonego z podobnej ilości pikseli (choć nieco już zwietrzałych:), dziadka. I to mają być te cuda na patyku?! Co prawda pod względem dźwiękowym jest bardziej niż "spoko" - muzyka niezła, a i mówionych dialogów sporo, ale ta grafika... No cóż - zagrać jednak trzeba, bo też tę reckę napisać muszę...

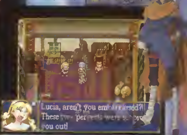


Ohhh, Ronfar, you're so yummy! I want to eat you all up! Dump those dice and work your magic on ME!

Paściarska grafa rodem z 16-bitowych maszynek na szczęście aż tak bardzo nie psuje dobrej zabawy.

Pierwszego LUNARa nie trawiłem, stąd wystawiłem mu swego czasu dość niską notę, za co zostałem przez parę osób zlinczowany, ale cóż... Pomijając przedpotopową (bo też stanowiącą konwersję ze słabszej platformy) grafikę, LUNAR SSS był jak dla mnie zbyt infantylny - sterowanie jakimś dwunastolatkiem i jego ferajną wyruszającą uratować dla zabawy świat totalnie nie przypadło mi do gustu. Miałem nadzieję, że nowy Lunar nie powtórzy tego błędu i historia będzie łatwiejsza do przełknięcia (przynajmniej dla mnie) i... nawet się nie zawiodłem. Po trwającym dobre dwie godziny przyzwyczajaniu się do infantylnej, oldschoolowej grafiki zacząłem chłonąć esencję gry, czyli jej fabułę.

Tak jak w "jedynce", mamy planetę LUNAR oraz wiszącego nad nią satelitę Blue Star. Akcja rozgrywa się długo po wydarzaniach pierwszej części - na pla-



Lucia, aren't you embarrassed?! These two perverts were [illegible] you out!

WERDYKT STAR

GAME ARTS | RPG

GRYWALNOŚĆ

4
7

PLUSY	MINUSY
▲ DIALOGI	▼ OLDSCHOOLOWA GRAFA
▲ HUMOR	▼ OGÓLNA PROSTOTA
▲ [illegible]	

7

OCENY ZGREDÓW:

Pita

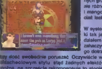
MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Kujot

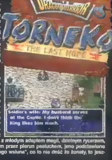
★★★★★★☆☆☆☆

netę przyzywa Lucię w poszukiwaniu Altheny (bogini z pierwszej części), która od razu staje się celem łowów pewnego rycerza oraz magii jakiegoś Zephara (czy coś), który też pozbawia laskę jej "boskich" mocy. Na Lucię natrafia główny bohater tej gry - ów chłopak o imieniu Hiro, który oczywiście na miejscu zadurza się w lasce, a ta oczywiście totalnie nie ma pojęcia "o co chodzi jakby". Wyrusza on wraz z nią w podróż mającą na celu dotarcie do Altheny, zdobywając po drodze kilku towarzyszy (głównie kolejne laski - ten to ma dobrze;) i z ich pomocą pokonując kolejne przeszkody, rozwalając bossów i uświadamiając Lucię co do... różnych "spraw". I o ile taka konstrukcja fabularna nie wnosi niczego nowego, to właśnie strona merytoryczna (m.in. owo uświadamianie, he, he) została znakomicie dopracowana. Dialogi i sytuacje momentami rozwalają - gdy przestaje się już zwracać uwagę na niedoróbki graficzne, następuje pełna "wczuwka" i polewanie z kolejnych głupich gadek. No i seksizm - co jak co ale różnorakich podtekstów tu nie brakuje, a i mangowe demka pokazują to i owo (choć laski są chude jak patyki).



W systemie gry nie zaszło wiele zmian. Walki tak jak poprzednio rozgrywane są z podziałem na tury i na osobnym terenie. Aby zahaczyć przeciwnika, należy wpierw do niego dotrzeć, a postacie mogą się po polu bitwy dość swobodnie poruszać. Oczywiście wszystko jest nadal przedstawione w oldschoolowym stylu, stąd żadnych efektów specjalnych spodziewać się nie można, na szczęście rekompensuje to stopień trudności. Momentami nawet potyczki ze zwykłymi "przeszkadzajkami" mogą spowodować szybki i niespodziewany zgon całej drużyny, a rozwalanie bossów to często kilkunastominutowe męczarnie. Na drugi plus należy tu zaliczyć brak losowo generowanych starć - przeciwników widać i można ich nawet ominąć unikając zbędnej konfrontacji. Z innych elementów systemu - postacie zdobywają nowe czary i techniki specjalne wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia, zaś stan gry można zachowywać w dowolnym jej momencie - to dzięki, czy też raczej PRZEZ wiadome rozwiązania graficzne.

Nie zamierzam się tutaj rehabilitować za niby-błąd popełniony przy wystawianiu oceny pierwszemu LUNARowi (nie podobał mi się i basta!), nie zamierzam również sztucznie zawyżać noty w celu zabezpieczenia się przed ewentualną pomyłką, czy też sugerować się opiniami różnych serwisów internetowych - ta pozycja zasługuje na tyle ile możecie zobaczyć w "oceniaczce" poniżej. Ni mniej, ni więcej. Strona merytoryczna gry jest znakomita i gdyby tylko została ona poparta zachowującą odpowiedni klimat oprawą graficzną, wówczas byłaby to pozycja mogąca konkurować z najlepszymi. Ale i tak nie jest źle.

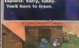


Soldier's wife: My husband serves at the Castle. I don't think the King likes him much.

ENIX to taka firma, która mimo iż nie należy do grona "wielkich" eRPeGowego światka, potrafi czasami nieźle namieszać. Po całkiem niezłym VALKYRIE PROFILE przyszedł czas na TORNEKO THE LAST HOPE.

Nie wiem jak Ty, ale ja przywykłem nieco do ratowania świata poprzez kierowanie postacią mitycznego herosa o nadprzyrodzonych zdolnościach. W przypadku nowego tworu grupy ENIX jest o tyle inaczej, iż nie będziesz miał tu do czynienia z młodym adeptem magii, dzielnym rycerzem, czy nawet uderzonym przez piorun pastuchem, jeno podstawiono Ci grubego, "wąsatego waluna", co to nie dość że żonaty, to jeszcze i dzieciaty.

Cały scenariusz TTLH ogranicza się do odbycia kilku płytkich, debilnych rozmów przed każdorazowym udaniem się do lochów, gdzie mają miejsce wszelkie walki. Mało to ciekawe, a co gorsze - maksymalnie schematyczne. Idiotyczne, napisane niejako na siłę dialogi tworzą "niby" klimat, który to "niby" ma Cię motywować do dalszej gry.

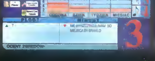


Explorer: Sorry, tubby. You'll have to leave.

Jak już wiesz, walczyć można tu jedynie w lochach. Zaś zasady, na jakich to się odbywa, są co najmniej śmieszne. Poziom zaawansowania Twojej postaci zwiększa się systematycznie, ale tylko na czas pobytu w danych lochach, natomiast po ukończeniu określonej misji wszystko wraca do podstaw. Zapasy HP regenerują się samoczynnie poprzez samo chodzenie po korytarzach (?), choć oczywiście jeżeli zajdzie taka potrzeba, możesz podleczyć się odpowiednią roślinką.

System walki opiera się na podziale turowym, choć tabelek znanych chociażby z VANDAL HEARTS tutaj nie uświadczysz. Twój ruch lub wykonanie dowolnej czynności odpowiada temu samemu w odniesieniu do przeciwników. Ot i cała zabawa.

Oprawa graficzna to jedna wielka porażka, ładniejsze gry widziałem na Gameboya. Jedynym plusem TTLH jest fakt, iż gra rozwija się w miarę upływu czasu, tzn. dzięki Twoim dokonaniom pojawia się bank, magazyn, sklepy... bo na początku nie ma tu nic. Dla własnego dobra zapomnij o tym tytule.

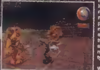


Pila

WARRIORS of Might and Magic

WARRIORS bardzo przypomina poprzednika. To niemalże ta sama gra, tylko nieco poprawiona.

Do zamku przybył posłaniec, który przyniósł wieści od cesarza niemieckiego - propozycję nie do odrzucenia. Królowa Wanda miała wyjść za władcę, spłodzić mu małych Helmutów i Helgi, co by owym pięknym krajem, w którym piwo i wódka w obfitych ilościach się przelewały, a sprzedawcy ogórków kiszonych do liczącej klasy biznesmenów się zaliczali, w przyszłości rządzić. W przypadku otrzymania od białogłowy kosza, kraj miał być złupiony, a wybredna Wanda przez oddział najemnych pikinierów, jurnych murzyńskich chłopaków, zaspokojona na rynku stołecznym. I wtedy Wanda Co Nie Chciała Niemca, na wieżę się udała i... i dalej nie wiemy, co też tam uczyniła z ową świecą gromnicą, którą spod łóżka ze sobą zabrała, gdyż w odległym królestwie ważniejsze rzeczy miały miejsce. Wielkiego wojownika Allerona posądzono o praktykowanie nekromancji, za co został publicznie przeklęty i strącony w ramach pokuty w paszczę szatana. Dokładnie to wylądował on w podmiejskim systemie kanalizacyjnym, lecz twarz zdobiła mu już przeklęta maska... Teraz Ty bierzesz joypada do ręki, którym zakreślisz kolejne karty historii owego wojownika.



WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC jest sequelem CRUSADERS OF M&M i już od pierwszej chwili bardzo przypomina poprzednika. Przygodówka z widokiem TPP, w której główny bohater mieczem i magią drogę sobie toruje, zdobywając doświadczenie niczym w grze RPG. Startuje jako półnagi chłopek z mizernie wyglądającym, choć ostrym mieczem, z czasem jednak jego ekwipunek ulega rozbudowie. W miejscu, gdzie "zwykle łatwiej o wilkołaka albo, co gorsza, pijanego drwala" ratuje życie pewnemu krukowi mówiącemu ludzkim głosem, dzięki czemu pozna sposób, w jaki mógłby pozbyć się owej przeklętej maski. Celem jego staje się zdobycie 4 reliktów, które umożliwią mu walkę ze smokiem - jego to krwią bohater będzie musiał się upoić, co by przekleństwo z siebie zrzucić. W powietrzu jednak cały czas będzie wisiała intryga knuta przez bardzo krągłą białogłowę...

Jak by jednak nie spojrzeć, CRUSADERS i WARRIORS są najsłabszymi grami z członem MIGHT&MAGIC w tytule.

"Znam takie cięcie, po którym ciętemu zostaje jedno ucho, jeden policzek i pół szczęki. Można to przeżyć, ale nie można już potem, między innymi, grać na flecie" - tak mówi Korin, bohater opowiadania "Droga, z której się nie wraca" A. Sapkowskiego. Niestety, nasz zabijaka równie dobrze operować bronią nie potrafi. Uhm.. Znaczy się - jest skuteczny w machaniu ciężkimi i ostrymi przedmiotami, ale cała jego wiedza dotycząca posługiwania się bronią białą ogranicza się do jednego, trzyciosowego combo. Z magią jest już lepiej - kulą ognistą, czy też piorunem huknąć może w różnorodnych przeciwników.

W porównaniu do "jedynki", gra jest łatwiejsza, mniej zakręcona pod względem eksploracji - praktycznie idziesz cały czas jedyną ustaloną drogą, co najwyżej odnajdując miejsca sekretne. Wieje trochę monotonią, lecz - o dziwo - szpila się w to całkiem przyjemnie!

MOJE TRZY GROSZE

Taka to labiryntowa rąbanka jednorazowego użytku - combosy w ilości jednego, kilka standardowych broni i czarów, niestety zupełny brak elementów logicznych czy przygodowych, mało skomplikowane poziomy, przygłupi przeciwnicy... Z broni [illegible] naszego herosa w ręku można się jednak ze śmiechu [illegible] istotnie biega jak [illegible] z Looney Tunes... Ale najlepsze zostawiłem Ci na koniec - [illegible] grę ukończyłem w 4 (cztery!) godziny!!! Można [illegible] jeden wieczór, ale nie radzę tego kupować. [illegible]

Kujot

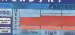
★★★★★☆☆☆☆☆

Potyczki z bossami (smoki, gorgony itd.), nowi przeciwnicy, czary i bronie przykuwać do pada nieźle potrafią. Często jednak można ponarzekać na pracę kamery, jak i monotonną grafikę i niezbyt wyszukane dźwięki. Tytuł ten nic nie odkrywa, zdaje się bazować tylko na mocy członu MIGHT&MAGIC. Taka jest prawda. Ale że pograć w niego naprawdę można, to inna sprawa.

WERDYKT

KALI

GRYWALNOŚĆ



- ▲ WCIĄGA
- ▲ PRZECIWNICY
- ▼ ODTWÓRCZOŚĆ
- ▼ MONOTONIA

6

6

6

ROCK'EM SOCK'EM ROBOTS
ARENA

"Nogi ci z kupra powyrywam!". Jakże często spotkać się można z tym zdaniem, najczęściej krzyczanym i nieco zmienionym w odniesieniu do słowa "kuper". Na - te nowej pozycji serwowanej nam przez firmę MATTEL można dokładnie uczynić to, co w tym zdaniu się zapowiada. Mało tego - powyrywać można też i rączki, tudzież główki. Spoko, spoko, cenzura czuwa - zamiast żywych organizmów w grze występują roboty, więc tytułu tego nie spotka los takiego choćby THRILL KILLa.

Bijatyka oparta na engine'e THRILL KILLa. Nie jest to jednak młócka dla czterech Graczy na raz!

Mamy tu do czynienia z widowiskiem przedstawiającym zmagania całkiem ciekawie uzbrojonych zabawek. Ręce owych pancerniaków - działo moździerzowe, miecz, kula na łańcuchu, chwytak do przenoszenia skrzyń, miotacz ognia czy gigantyczny "otwieracz do konserw". Czaicie klimaty?

Bardzo ciekawą i jakże wciągającą rzeczą jest to, że nasze roboty możemy konstruować z dostępnych części. Zawodnik składa się z główki, korpusu, dwóch rąk oraz nóg - w sumie wymieniać możemy tylko dwie ostatnie pozycje, ale to wystarczy do świetnej zabawy. Dlaczego? Ano dlatego, iż każda ręka oraz nogi niosą ze sobą indywidualny zasób combosów i ciosów specjalnych. Dodatkowo, można owe kończyny upgrade'ować - pojawiają się kolejne ciosy i combosy! Jeżeli wierzyć zapewnieniom autorów, w grze występuje dzięki temu ponad 250 000 kombinacji w odniesieniu do konstrukcji robotów. Uh. Wydaje mi się być to wartością nieco przesadzoną, ale fakt faktem - można tworzyć niepowtarzalne maszyny. Combosy, juggle, ciosy ogłuszające - naprawdę sporo tego jest, a dodatkowego smaczku dodaje fakt ograniczenia areny (3D) zmagań, przez co można pokusić się o odpowiednio dłuższe i bardziej mordercze juggle wykonywane, gdy przeciwnik znajduje się "pod ścianą". Walka jednak toczy się nie tylko w zwarciu. Nasze roboty, dzięki odpowiedniemu przyciskowi potrafią całkiem szybko biegać po obszarze walki i z odległości zionąć projectile'ami - metoda ostrzeliwania się w biegu jest wyjątkowo skuteczna na głupi komputer. Z żywym Graczem jest dużo trudniej.

MOJE TRZY GROSZE

Mordobić na PlayStation z robotami w roli głównej było wiele. O dobrych jeśli już były, to kiepsko. Tak jest i tym razem, niestety. Stalowe pokrywy ruszają się tak [illegible] [illegible] przed [illegible] [illegible] powyrywał, a dźwięki sobie przy tym wydało się mniej zmysłowe nawet od odgłosu otwieranej konserwy. Pograj w coś innego - sięgnij na przykład o TEKKENa 3...?

Koso

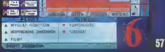
★★★☆☆☆☆☆☆☆

A wszystko rozbija się o tryb kariery. W nim to właśnie możemy, pnąc się po szczeblach kariery, zdobywać kasę, za którą dokupujemy do naszej maszyny nowe części i konstruujemy Tego Wymarzonego, najlepiej odpowiadającego naszemu trybu gry. Ulepionego w satysfakcjonujący sposób robota zgrywamy na kartę, co by później zmierzyć się z kumplem i jego golemem. Zmagania te są o tyle ważne, iż w razie porażki ucierpieć może nie tylko nasza duma - w trakcie pojedynków można rozczłonkować robota. I ta piękna ręka wyposażona w elektryczną pałkę tonfa, którą udało nam się z trudem zdobyć w trakcie trybu kariery, może bezwiednie spaść na arenę i stać się łupem zwycięzcy:).

Ogólnie gra jest całkiem rześka. Graficznie prezentuje się naprawdę ciekawie - ładnie animowane części, dobra kolorystyka i świetnie wykonane postacie cieszą oko. Jednak są dwa całkiem spore minusy, które grę odsuwają od wyższej oceny. Po pierwsze - gra się nieco topornie. A w gatunku bijatyk płynność walki jest jednym z najważniejszych aspektów determinujących grywalność. Po drugie - niby dużo tych wszystkich ciosów, ale odczuwa się pewien niedosyt, przechodzący po pewnym czasie w znudzenie. Ot, gra na "6".□

WERDYKT

KALI



- ▲ WYGLĄD ROBOTÓW
- ▲ MODYFIKOWANIE ZAWODNIKÓW
- ▲ FILMY
- ▼ TOPORNOŚĆ
- ▼ "UBOGA"

PHa

Skąd się biorą gry?!

Czyli... łyżka na to: - Niemożliwe

(...) gdyby taki Michał czy inny Anioł pół roku wyłapywał korniki ze swojego dzieła, to też by młotkiem kogoś zdzielił na pytanie: "Czemu tam są dziury?"...

Zakładam, i zapewne mam wiele racji, iż uważasz się za wyjadacza PE. Towarzyszy Ci wczok od lat kilku podczas posiedzeń w kibelku, a poruszaną weń tematykę oddajesz krytyce na dobiciecck okołogrowych, które przeto podczas małych kikoh odchodzą przedcic (głośną krowę doję wole wieka...). Nie są Ci też obce wywody jakichś świńskich kretynów na tematy techniczne (przynajmniej wiesz, cóż to takiego "ramka"), o przykrościach płynących z ałucia z wieży Eiffela też wiesz wiele, a i o trzodzie w pojęciu ogólnym informujemy na bieżąco. Piszemy jednak na łamach tegoż miesięcznika przede wszystkim o grach - nie zapominaj o tym nigdy, przenigdy. Aha, "ramka" to grafika wyświetlona z częstotliwością 50 klatek animacji/sekundę (system PAL; w NTSC 60 kl./s.:)...

A czy zastanawiałeś się kiedyś nad tym, skąd się biorą gry wideo? Bo kopnąć w d**ę diabła to ale w kij dmuchał! I proszę Cię - nie zwalaj na Św. Mikołaja corocznego, świątecznego wysypu tytułów; wszak on i Rudolf nie mają z tym nic wspólnego - gwarantuję. Skąd się zatem biorą? Czy spadają z deszczem, z okna kamienicy na bruk, są wysysane z mlekiem matki, a może to robota brzydkich, śmierdzących gnomów...? Otóż nie! Gry wideo tworzone są przez grono zapaleńców lub materialistów z głową na miejscu, nierzadko również amatorzy (!) przyczyniają się do tegoż procederu. Aby jednak uzmysłowić Ci to i owo, przygotowałem tenże edukacyjny tekst publicystyczny pozbawiony wydźwięku erotycznego:), mający na celu przybliżyć Ci meandry tego skomplikowanego procesu. Zacznę zatem od początku...

POMYSŁ - PODSTAWA SUKCESU

Oryginalny pomysł to pierwsza i najważniejsza osnowa gobelinu formującego nową grę (ichem). Niestety, gier przybywa, a liczba pomysłów we wszechświecie wydaje się niepokojąco stała. Coraz rzadziej pojawiają się pomysły nowe, oryginalne i rewolucyjne, a dominują kalki kopii reprodukcji. Dlaczego ma miejsce taka sytuacja? Co zapewne przyjmujesz do wiadomości, stworzenie młodzieżowej (czyt. rajcującej) gry trwa długo i pracuje nad nią sztab ludzi. Koszty liczy się nierzadko w milionach dolarów. Skoro chodzi o ogromną kasę, trzeba mówić otwarcie o sporym ryzyku. Aby jednak doszło do czegokolwiek, na pomysł musi ktoś wpaść. Nieważne kto - ale musi. Trudno stwierdzić w jakich okolicznościach odpowiednie osoby wpadają na pomysły:), ale można przypuszczać, iż np. podczas kolacji w drogich restauracjach ludzie spisują swe wizje zrewolucjonizowania rynku na serwetkach, w autobusach na krawatach, ew. na lub, a zgroza!, podczas uprawiania seksu. Mniejsza o to - pomysł musi być... Wracając do problemu ryzyka - w związku z popularnością takich gatunków, jak gry wyścigowe, przygo-

Piła

dowe 3D i platformówki, takich tytułów powstaje najwięcej). Mało tego - w dzisiejszych czasach najlepiej sprzedać nie tytuł nowy, debiutujący, lecz sequel, znaczy się kontynuację. Dzięki temu możesz szarpać do upadłego, czy Ci się to podoba czy nie, w kolejne części TOMB RAIDERa i wyścigi różniące się od siebie przede wszystkim tytułami. To jest jednak szczegół w skali problemu.

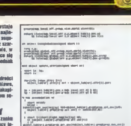
Doszedłem więc do konkluzji wypływającej z mądrości (przelewanych z mojej parodii mózgu przez koślawe, dygoczące palce na klawiaturę) w powyższym akapicie: dobry pomysł jest niezbędnym fundamentem solidnej gry.

SCENARIUSZ - NIE OD PARADY

Zanim ktokolwiek osiądzie przed klawiaturą, zanim powstaną pierwsze linijki kodu, rozsądni, łebscy ludzie spiszą scenariusz (np. opowiadający o zemście Józka za brata, którego zagryzły wściekłe ślimaki). Przygotowanie choćby marnej namiastki szkieletu scenariusza powinno poprzedzać wszystkie inne prace, bowiem będzie on służył jako uniwersalne medium transmisji pomiędzy członkami zespołu - wyznaczając ramy ich zadań i definiując ich wymagania. Poziom szczegółowości tego szkieletu zależy głównie od typu gry - nie ma on bowiem reprezentować pełnego scenariusza, a tylko sygnalizować, jakie będą jego zachcianki w stosunku do koder'a i oprawy. Ważne jest tutaj osiągnięcie konsensusu pomiędzy autorami, bowiem często nie mają oni bladego pojęcia o większości arkan swoich profesji i walą takie babole, że głowa boli. Gdy lat kilka temu udzielałem się czynnie na amigowej scenie komputerowej, zostałem poproszony o napisanie scenariusza do gry wideo, przygodowej dodam dla przyzwoitości. Projekt by wypalił, gdyż pod rękę miałem kodera, grafika i muzyka. Stanąłem jednak przed nie byle jakim problemem, gdy zasiadłem za klawiaturą i chciałem wcisnąć pierwszy klawisz. Uświadomiłem sobie, i to dosyć dotkliwie, iż nie mam pojęcia o kolejności czynności związanych z popchnięciem projektu (no i zalałem pałę). Dziś - gdy siwy włos można znaleźć na mym łbie (serio!!! To jakiś skandal!! Diabega!!!) - z perspektywy czasu winę za upadek projektu zwalam na brak profesjonalizmu i nie zorganizowanie zespołu (przy okazji wygrażając na to jaszczura). Racjonalnie myśląc - jest w tym wiele racji. W "poważnych" firmach zajmujących się tworzeniem gier zatrudnia się ludzi, którzy kręcą całym cyrkiem. Do obowiązków takich osobników należy koordynacja ruchów poszczególnych zespołów, szybka wymiana danych (tj. muszą sensownie zarządzać wszystkimi środkami, jakimi dysponuje firma - tak "psychicznymi", jak i materialnymi) i supportowanie członków zespołu w pracy.

SILNIK - ILE KM MA WYCISKAĆ?

Gdy są już pomysł i scenariusz, można się zabrać do tworzenia serca gry. Często [illegible] z zaliczonym punktem programu (patrz poprzedni akapit), bowiem koderzy (programiści: nie mylić z informatykami!!!) mają dziwną tendencję do wpadania na "nowe, całkowicie rewolucyjne pomysły, bijące na głowę wszystko, co kiedykolwiek [illegible]" - w dodatku o najbardziej nieoczekiwanych porach dnia i nocy. Dodatkowo, w trakcie pracy nie raz okazuje się, że założenia są całkowicie nieżyciowe i niemożliwe do zrealizowania, [illegible] rozwiązać. W związku z tym projekt nie tyle traci na ogólnym wizerunku, co dostaje po tyłkach Gracze - podkręceni pierwszymi zapowiedziami ślinią się i wychodzą z siebie, no by produkt finalny dopaść, podczas gdy data premiery zostaje co rusz przesuwana na dalszy termin.



To tak zwany listing czyli kod źródłowy - nazwijmy go ogólnie "silnikiem gry". Widzisz siódmą linijkę? Fajna. Może odpowiadać za ruchy nogi Paula, albo za kiwnięcie ogona Kinga, albo za to żeby Nina wstała z gleby, albo żeby nasz joypad działał prawidłowo, albo żeby tekstury nie "odkleiły się" od nogi Kumy, albo po prostu siódma linijka jest niepotrzebna (to się zdarza). Któż to wie... No pewnie programista.

Niestety, dzisiaj sztuka pisania porządnych engine'ów schodzi na psy.

Tytułem wyjaśnienia - engine (silnik) to nic innego, jak kod zrozumiały dla procesora, zapodany w odpowiednim języku programowania. Dla człowieka z zewnątrz jest to stek (o dobrze wypieczony!) bzdur matematyczno-nie-wiadomo-jakich, co wyglądają jak rozpisany kod DNA bezmyślnej muchy [illegible] każdego ranka na końskim łajnie. Wracając do tematu, jeszcze kilka lat wstecz, gdy programiści nie mieli do dyspozycji mega procesorów potrafiących grzebać w nosie i zmywać naczynia, silnik gry był często-gęsto prawdziwym dziełem sztuki. Mowa o maksymalnie zoptymalizowanych algorytmach (fragmentach kodu), wyciskaniu ostatnich kropel potu z chipsetu i mikrooptymalizacji na poziomie komend assemblera (to jest właśnie zaawansowany język programowania, choć jego nazwa kojarzy się [illegible]) - to zabójcza mieszanka wywołująca efekty, które na pierwszy rzut oka znacznie przekraczały możliwości sprzętu. Pamiętam, jak cały światek koderów osłupiał, gdy jakiś koder ze sceny C64 w jednym ze swoich dem "wyskoczył" z aktualnymi poza ramkę systemową (co [illegible] nieosiągalne; czy też inaczej - nie przewidział takiej ewentualności). Niestety, wraz ze wzrostem mocy obliczeniowej "wszystkiego", wśród programistów rozprzestrzeniły się dwie niezwykle ciężkie choroby, na szczęście nie przenoszone drogą płciową, a mianowicie: lenistwo i olewatyzm. Większość współczesnych gier powstaje po linii najmniejszego oporu - z wykorzystaniem gotowych bibliotek lub zgoła starych algorytmów. Takie rozwiązanie jest może wygodne i szybkie, ale daleko od optymalności [illegible]. Autorom to może odpowiada, bowiem dostają kasę nie przemęczając się przy tym zbytnio, ale ja stanowczo bardziej lubię gry, po których widać od razu, że koder się naprawdę postarał, a nie jeno odwalił fuszerkę.

Całe szczęście, że pomimo tendencji spadkowej świat jeszcze na ryj nie upadł i niektóre engine'y można pochwalić za innowacyjne rozwiązania. Smutno mi jednak z tytułu tego, że większość szarych Graczy ich nie dostrzega; bowiem właśnie taki jest ich cel, aby pomimo drobnych oszustw poprawić osiągi gry, nie zmieniając jej wyglądu. Często trzeba się też nieźle napocić, żeby nie były widoczne efekty uboczne takich zabiegów. Dobrym przykładem jest tu mój beniaminek - TEKKEN 3, w którym sprytną sztuczką i generowaniem na zmianę parzystych i nieparzystych linii (tryb interlace, czyli przeplot) udało się dwukrotnie zwiększyć rozdzielczość grafiki praktycznie bez wpływu na płynność (nie kosztem ciężkich przeskoków, jeżeli coś nie wyjdzie, tj. wyliczenie konkretnej klatki obrazu zajmie więcej niż jedną ramkę (w tym przypadku gra przeskakuje także automatycznie dwie kolejne, co się uwidacznia jako silne "targnięcie" obrazem)). W innych grach oszustwa takie można dojrzeć gołym okiem, ale w ferworze rozgrywki nie zwraca się na to uwagi. Oto w VIGILANTE 8 zastosowano bardzo rozsądną technikę stopniowej degradacji cieniowania, polegającą na sukcesywnym zastępowaniu w odległych polygonach pełnego teksturowania na cieniowanie przy użyciu techniki Gourauda, dzięki czemu niemalże podwojono ilość polygonów widocznych na ekranie. W NEED FOR SPEED 4 zastosowano inny, choć zbliżony trik - w miarę oddalania się od kamery obiekty są zastępowane swoimi "prostszymi" wersjami - dzięki temu osiągnięto prawie identyczne przyspieszenie bez widocznych gołym okiem efektów ubocznych. W V-RALLY zastosowano natomiast dużo prostsze oszustwo - mianowicie w sytuacjach [illegible] (tak, nawet w Tekkenie) [illegible] Szanowny Czytelnik zbliża się punkt, za którym "nic nie widać" [illegible] najlepiej ukryte [illegible] w Split Screenie (podzielonym ekranie: 2 Graczy jednocześnie).

Kolejnym ciężkim orzechem do zgryzienia podczas pisania gry jest podział mocy obliczeniowej głównego procesora pomiędzy AI (sztuczną inteligencję) przeciwników a [illegible]. Na szczęście w [illegible] procesor [illegible] nie musi się zajmować szczegółowymi obróbkami grafiki czy dźwięku, ale mimo wszystko często dochodzi do konieczności pójścia na kompromis (jak w starym dobrym małżeństwie): mądrzy przeciwnicy albo bajeranckie fajerwerki. Dotychczas większość gier wykazy-

Niestety, gier przybywa, a liczba pomysłów we wszechświecie wydaje się niepokojąco stała. (...) dominują kalki kopii reprodukcji...

Na tym screenie powinno być niby widać o co MY own chodziło, ale szczerze powiedziawszy to sam nie wiem, co powinno być tu widoczne. Jak chce ten screen, to niech ma. Mr.S wała poniekąd tendencję do stawiania na bajery (w większości strategii na Szaraka, w szczególności RTS-ów, komputer wykorzystuje taktykę "ja mam dziesięć razy więcej jednostek i cię zmiażdżę"). Mam nadzieję, że zmieni się to w grach na konsole nowej generacji. Zarówno DC, jak i PS2 (pozostałe konsole nowej generacji jeszcze nie istnieją, więc niechaj milczą) mają wystarczający zapas mocy obliczeniowej, by, pomijając już szalone efekty audiowizualne, pociągnąć kilkanaście takich strategii, jak dotychczas, albo kilkadziesiąt z prawdziwego zdarzenia, czyli przewidujące ruchy Gracza, planujące na kilkanaście kolejek do przodu i w ogóle okazale sprytne w pojęciu cybernetycznej inteligencji, że się pochwalę elokwencją;) .

Wraz z konsolami NG (Next Gen - nowej generacji) przyszła moda na gry wieloosobowe, łączenie się przez Internet i zabawę grupową (pomijam milczeniem wybryki SONY). Wbrew pozorom, przygotowanie gry tak, aby można było wygodnie pograć z kumplami na całym świecie wymaga masy wysiłku. I już pal licho konieczność zgrania ruchów na kilku maszynach, obsługę protokołów sieciowych i tym podobne automatyczne zabawki, które można znaleźć rozwiązane w devkicie (devkit - zestaw dla developerów)... Prawdziwym problemem jest rozwiązanie niestabilności sieci. W Internecie, szczególnie w przypadku "grania na duże odległości" (np. Polska-Australia), często zdarzają się kilkusekundowe przestoje (lagi - czyli opóźnienia). Co powinna gra zrobić, gdy jeden z Graczy jest na kilka sekund niedostępny? Zapodać "pauzę"...? A jeżeli będzie grało kilkudziesięciu Graczy z całego świata, to należałoby liczyć się z tym, że co kilkanaście sekund będą się pojawiać kilkusekundowe przerwy? A może wypadałoby zamrozić postać Gracza, a reszta ma toczyć się dalej? Przecież w zręcznościówkach byłoby to równoznaczne przegranej; przecie Gracz nie chce i nie cierpi przegrywać z nie swojej winy. A może komputer miałby grać za niego? Lecz jak by się czuł Gracz na stracenie na chwilę kontroli, a potem ocknąwszy się w nieoczekiwanej sytuacji? I skąd byłoby wiadomo, że wszystkie konsole obliczą jego ruchy w ten sam sposób? Problemy ciągle się mnożą w miarę zagłębiania się w zagadnienie, a nie ma na nie prostych odpowiedzi...

SCENARIUSZ WŁAŚCIWY I OPRAWA

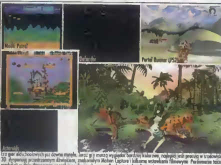
Gdy engine jest już gotowy, można przystąpić do implementacji najważniejszej części gry. Grupa scenarzystów, wespół ze specami od grafiki i dźwięku, zaczyna pracować nad właściwą "formą" - przygotowują poszczególne poziomy (najczęściej z pomocą wewnętrznych edytorów, posiłkując się szkicami itp.), rozpisują wszystkie możliwe posunięcia Gracza i generują okraszającą wszystko otoczkę audiowizualną. Wedle tradycji okazuje się, że engine nie uwzględnia wszystkiego, co scenarzysta (i inne ćwoki) z gry chcieliby wycisnąć, a grafik z muzykiem przelewają cenną krew o dostępną ilość pamięci. Mniej więcej w tym punkcie programiści odwracają się na pięcie i wracają do swoich stanowisk, mrucząc pod nosem starożytne klątwy o "ja***ej ignorancji" i "zaczynaniu wszystkiego od nowa". Tarcia takie występują często, bowiem o ile nie trzeba jakiegoś ogromnego zasobu wiedzy, aby zrozumieć podstawy tworzenia grafiki, dźwięku czy scenariusza, tak do pojęcia zasad programowania konieczne jest wyćwiczenie szczególnego, analitycznego sposobu myślenia. W dodatku programiści, na podstawie wstępnego scenariusza, często wprowadzają do kodu gry optymalizacje i sztuczki, które niezauważalnie przyspieszają grę (płynność) w szczególnych przypadkach. Na przykład większość gier FPP tworzy się z myślą o ograniczonych przestrzeniach lub wąskich zaułkach, więc koder kładzie większy nacisk na dokładne odwzorowanie blisko położonych obiektów (np. uniknięcie charakterystycznych dla Szaraka "pływających tekstur"), a nie zwraca zbytniej uwagi na możliwości "rysowania" na duże odległości (coś za coś...). Jeżeli na tym etapie zaawansowania prac nad projektem scenarzyście umyśli się jeden "panoramiczny" poziom, w którym zasięg wzroku postaci sięga kilku kilometrów, to prawdopodobnie na takim engine'ie gra będzie "chodziła" okrutnie wolno; niewykluczone, że skokowo, niczym zając. Problem zupełnie "przekopyrtnięty" wychodzi w wyścigach - ważniejsze są "jakość" obiektów leżących na dużych odległościach i zasięg pola widzenia, gdyż obiekty znajdujące się blisko kamery ogląda się sporadycznie (zwróć na to uwagę).

Na tym etapie pakuje się też oblepionych białymi "kulkami" gości do sali Motion Capture (o ile gra taki system wykorzystuje) i nagrywa sekwencje ruchów, które następnie posłużą do ożywienia występujących w grach postaci. Niestety, ZAZWYCZAJ wykorzystuje się tylko zwykłe zrzucenie sekwencji ruchów, bez dynamicznie liczonej animacji, więc wszystkie ruchy postaci zawsze wyglądają tak samo. Całe szczęście, że występują chlubne wyjątki) w niektórych grach część ruchów, lub też jakieś fragmenty garderoby postaci, są liczone na bieżąco. Niechaj za dobry przykład służą kosmyki włosów, warkoczyki i różniste wstążki dyndające w TK3, tym bardziej w TTT.

Jednak największe problemy sprawia zawsze właściwe (poprawne estetycznie) połączenie poszczególnych fragmentów kodu za sobą nawzajem) z silnikiem gry. Nagminnie zdarzają się poślizgi: a to postać szybciej przebiera nogami niż się rusza, wywołując efekt ślizgania się na lodzie, a to któryś element modelu jest większy, niż grafik przypuszczał (i malutka tekstura jest rozciągana na wielgachną pikselozę), a to znowu dźwięki wydobywające się z głośników nie mają widocznego związku z akcją na ekranie. Jeszcze pół biedy, gdy całą grę robił jeden zespół, ale przy większych produkcjach, przy których pracuje się w wielu kilkuosobowych grupach (np. Shenmue dla DC opracowywało 400 osób!), zachodzą niezłe przekręty. W FF7, na ten przykład, jedna grupa tworzyła grę właściwą, a inna sceny walki, więc od czasu do czasu zdarza się, że miejsce akcji walki ma się nijak do głównego nurtu fabuły.

Zresztą, przygotowywanie oprawy także nie jest dobeściarskim) miodem opływającym zajęciem. Nie chodzi bowiem tylko o stworzenie oprawy, ale o przygotowanie jej tak, aby współgrała z engine'em. Co z tego, że grafik odwali prześliczny rysunek w maksymalnie podrasowanej rozdzielczości i milionach kolorów, jeżeli będzie on zajmował tyle pamięci, że nie wystarczy jej na nic innego? To nie zabawa, to walka - trzeba iść na ostre kompromisy. Przygotowanie dowolnego kawałka oprawy - nieważne: grafiki, dźwięku czy czegokolwiek innego - tak, aby przy minimalnym wykorzystaniu zasobów wyglądało dobrze, to ciężki kawałek chleba. Najgorsze jest to, że efekty pracy często są całkowicie ignorowane przez publikę - bo w końcu kto doceni porządnie wymodelowany obiekt samochodu opierający się na 32 polygonach? Przytłaczająca większość, jeżeli się o tym dowie, będzie narzekała na ubóstwo. Ale każda platforma ma swoje ograniczenia - wszak każdy "mądraś" może wstawić model do skanera przestrzennego i uzyskać hiper realistyczny obiekt, odwzorowany z dokładnością do milimetra, zbudowany z setek tysięcy polygonów, lecz "wstawienie" czegoś takiego do gry na pewno zarżnie engine (w niedalekiej przyszłości - nie wiem...). Na tym właśnie polega cała sztuka oprawiania gier - używanie jak najbardziej skąpych zasobów i skrupulatne tego ukrywanie. Bo dopóki gra dobrze wygląda, nie jest ważne ile polygonów, kolorów czy kanałów dźwięku wykorzystuje - a dzięki oszczędnościom możliwe jest proporcjonalne poprawienie płynności animacji. Bo bez tego ani rusz...

Niemniej najważniejszą częścią gry, jej prawdziwym sercem, mózgiem i wątrobą w jednym jest scenariusz. To on bowiem, tylko i wyłącznie, jest źródłem nieuchwytnej rajcowności, tej prostej acz trudnej do zdefiniowania cechy która sprawia, że okraszony prymitywną grafiką i prostą muzyczką tytuł wciąga na długie miesiące, a superprodukcja z fajerwerkami i toną miodu przeciekającą przez dziury w kodzie powoduje jedynie sporadyczne ziewnięcia) odzywki "wyłącz to" (pozycje pozbawione tego elementu zazwyczaj kończą karierę na łamach PE na małych "paskach"). Patrząc na rozwój gier na przełomie ostatnich 20 lat (tak, tak - gry komputerowe doczekały się już tak bądź co bądź sędziwego wieku) można zaobserwować katastrofalną tendencję spadkową. Wskaż mi, Szanowny Czytelniku, tytuły, które dostarczają takiej frajdy, jak swego czasu dziadzio DEFENDER (WILLIAMS, 1980), stryjek Asteroids (ATARI, 1980), ktoś tam MOON PATROL (WILLIAMS, 1982) czy też wujek Bomb Jack (Tehkan, 1984)... Brakło Ci pary w gębie...? Dlatego właśnie jestem fanem oldschoolowych pozycji i często spędzam wolny czas przed emulatorem (np. Mame), a nie przed superprodukcją na miarę XXI w. Według obowiązującego standardu, gry te praktycznie nie posiadały grafiki, za efekty specjalne tyrało nieśmiertelne, piskliwe "kip, kip", a



Era gier oldschoolowych już dawno minęła. Teraz gry muszą wyglądać bardziej kolorowo, najlepiej jeśli pracują w środowisku 3D, dysponują przestrzennym dźwiękiem, znakomitym Motion Capture i kilkoma wstawkami filmowymi. Porównanie takich produkcji w dniu dzisiejszym wywołuje w skrajnych przypadkach uśmiech politowania.

Pila

A co jeśli (...) misję #4 da się przejść w 7 sekund spychając przeciwnika poza planszę, samochód po przekroczeniu 247 km/h zaczyna nagle jechać do tyłu, a tekstury na cyckach i pośladkach Cary Loft są zamienione miejscami...?

muzyczkę mogłeś sobie najwyżej zagwizdać, ale miały w sobie to coś, ten nieuchwytny magnetyzm, którego brak większości "nowoczesnych" gier. Nie zrozum mnie źle - współcześnie też zdarza się (jedna) gra z drugą zaskoczyć czymś nowym i przykuć do telewizora, ale to nieliczne iskierki toną w powodzi komercyjnych, generowanych pod publikę produkcji, nie mających za grosz ambicji, służących tylko i wyłącznie tłuczeniu kasy. To jest właśnie przekleństwo popkultury - gier nie robi się tak, aby były fajne, lecz tak, aby podobały się jak największej rzeszy Graczy i przyniosły jak najwięcej "gotówizny". Dlatego właśnie większość gier jest nijaka, nudna i przesłodzona, pachnie "malizną". W dodatku większość z nich wpada w największą pułapkę naszych czasów: pułapkę zwaną DDD. Te trzy literki, mające odzwierciedlać trzeci wymiar przestrzeni, 3D, wirtualną rzeczywistość - to wszystko sztucznie wygenerowany fetysz popkultury, nie mający znaczącego wpływu na grywalność, a pomagający wydoić dodatkową kasę od niczego nie spodziewających się Graczy. Jakie bowiem ma znaczenie reprezentacja świata gry? Czy będzie to prosty opis tekstowy, przestrzenny świat, rzut izometryczny, czy też płaskie uproszczenie - gra pozostaje grą, jej zasady się nie zmieniają i grywalność pozostaje taka sama, niezależnie czy wyczyny bohatera można oglądać z boku, z góry, zza jego pleców czy z jego oczu. Oczywiście są tytuły, które bez takiego przedstawienia nie miałyby prawa bytu - nie jest przecież masa takich, które równie dobrze mogłyby być zwykłymi platformówkami, bez żadnego wpływu na rajcowność. Na szczęście do większości Graczy już zaczyna docierać, że przestrzenna reprezentacja playfieldu (pola) nie oznacza jeszcze wysokiej jakości gry, a wręcz przeciwnie - często służy do zakamuflowania biedy i nudy powiewającej z produkcji. I w tym nasza - Graczy - nadzieja, bowiem być może powrócą stare, dobre czasy, gdy głównym kryterium oceny gry była jej grywalność. Swoją drogą, denerwuje mnie siągnięty zanik gier 2D oraz maksymalne upraszczanie zasad zabawy. W dzisiejszych czasach panuje moda na gry coraz krótsze, coraz łatwiejsze, generalnie tzw. "jednorazówki" - zupełnie jak ma się to w odniesieniu do chińskich tenisówek z bazaru. Oczywiście wszystko to uogólniając. Perfekcję osiągnęła Sega - potrafi skutecznie przykuć do automatu na kilka chwil, aby po wyssaniu kilku dolców z kieszeni namiętnego Gracza puścić go wolno. Aby jednak do tego doszło, gra musi zaciekawić klienta po kilku sekundach obczajki, bowiem przechodzący się przez kilkupiętrową, wyspecjalizowaną kawiarnię ciężko skupić się na szczegółach. Mniejsza o to... Przy okazji warto wspomnieć, iż swojego czasu większość gier opierało się o sprite'owe (dwuwymiarowe, czyli płaskie, a zatem rysowane), animowane ręcznie postacie, podczas gdy niektóre współczesne, polygonalne twory potrafią przyprawić o torsje (vide Tanner z DRIVERa 2...). I jeszcze jedno - na szczęście graficy tworzący postacie do gier wideo posiłkują się własnym talentem, rysując tradycyjnie postacie, które w odpowiednim momencie przenoszone są do wirtualnego świata (szkice, projekty)...

SZMERY-BAJERY

W międzyczasie, równolegle do głównego nurtu rozwoju gry, powstają wszystkie kompaktożerne bajery i uprzyjemniacze. Gdy dzielna drużyna developerska zarywa noce kombinując nad całokształtem projektu, osobne ekipy siedzą przed kamerami, stacjami graficznymi, w studiach dźwiękowych, przygotowując wstawki FMV (intra, outra, przerywniki) oraz muzykę. Z powodu takiego podziału zajęć zdarza się, że niektóre szczegóły ze wstawek i z gry nie pokrywają się ze sobą. Taki podział zajęć nie ma oczywiście miejsca, gdy wstawki filmowe są integralną częścią gry, tak jak ma to miejsce w serii FINAL FANTASY. Warto zwrócić uwagę, że problem taki występuje tylko i wyłącznie w sytuacji, gdy wstawki są ściśle związane z akcją gry, bowiem jeżeli są to tylko filmy widoczne na ekranach (np. reklamy w SYNDICATE WARS) czy teledyski wyświetlane na wielkich telebimach (APOCALYPSE), to mogą bez problemu powstać niezależnie.

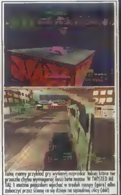
ALPHA

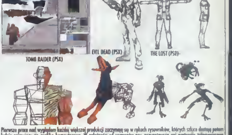
Gdy koderzy mają już absolutnie kompletną listę poprawek i anoiosą je na angiem, powstaje produkt zwany alfą (ang. alpha: "jeszcze nie działa poprawnie":). Jest to pierwsza jako tako działająca wersja, w którą można szarpnąć. No, prawie... Tradycyjnie, alfy wieszają się trzy razy na minutę, charczą, świszczą i plują bugami ("robalami" - czyli błędami) na prawo i lewo. W czasie alphatestingu cały zespół siedzi nad dziełem, zastępuje stare błędy nowymi i ogólnie dobrze się bawi. Radocha z wyłapywania "bug" jest porównywalna tylko do emocji dostarczanych przez próbę napicia się wody z kieliszka przy pomocy dziesięciometrowej rurki, po przebyciu stumilowego maratonu na Saharze.

Są błędy małe i duże, oczywiste i głęboko ukryte, nie zgodnie ze starożytną tradycją - wszystkie jak jeden mąż są upierdliwe. Jeszcze pal licho, jeśli coś się konsekwentnie w jednym miejscu gry sypie, ale bądź tu człowieku mądry, gdy ma na to wpływ pięćdziesiąt różnych czynników, a błąd pojawia się tylko po wykonaniu sekwencji 12 różnych posunięć i tylko pod warunkiem, że ostatnie wykona się w parzystej sekundzie. Może dzięki temu zrozumiesz, dlaczego większość koderów to istoty drażliwe i alergicznie reagujące od jakąkolwiek krytykę swojego dzieła - gdyby taki Michał czy inny Anioł pół roku wyłapywał koniki ze swojego dzieła, to też by młotkiem kogoś zdzielił na pytanie: "Czemu tam są dziury?".

BETA

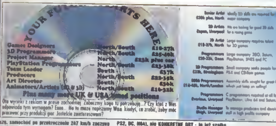
W końcu jednak gra dochodzi do punktu, w którym się nie "wykrzacza" co chwilę i nawet można w nią pograć. Dziwnym trafem moment ten zbiega się w czasie z punktem, w którym cały zespół ma już jej serdecznie dość, więc nalepia jej na czoło plakietkę "beta" i posyła do betatesterów (ang. betatester: "kozioł ofiarny", biblio!) Betatesterzy to nieszczęśnicy, którzy uwierzyli, że testowanie gry przed wypuszczeniem jej na rynek to dobra fucha. Siedzą więc i starają się na wszelkie sposoby grę skończyć, wleźć w każde miejsce i w ogóle popsuć. Dlatego też dobór betatesterów prowadzi się wedle rosnącego współczynnika upierdliwości i dociekliwości - bo w końcu to lepiej, jeżeli jeden z "naszych" odkryje, że misję #4 da się przejść w 7 sekund spychając przeciwnika poza plan-


Tutaj mamy przykład gry wydanej naprędce, takiej, która nie przeszła chyba wymaganej ilości beta testów. W TWISTED METAL 1 można pojazdem wjechać w środek rampy (góra) albo zobaczyć przez ścianę co się dzieje na sąsiedniej ulicy (dół)



Pierwsze prace nad wyglądem każdej większej produkcji zaczynają się w rękach rysowników, których szkice dostają potem ludzie zajmujący się grafiką komputerową. W zależności od wymogów gry, przygotowują oni następnie trójwymiarowe obiekty, bądź dwuwymiarowe sprity czy tile (background'y) odpowiadające dostarczonym rysunkom. Animację zajmuje się już inny sztab ludzi...

Pila


YOUR FUTURE STARTS HERE

Games Designers	North/South	£18-27k
3D Programmers	North/South	£25-40k
Project Manager	North	£25k plus car
PlayStation Programmers	North/South	£23-38k
Team Leader	South	£37k
Producers	North/South	£22-35k
Art Director	South	£36k
Animators/Artists (2D & 3D)	North/South	£16-32k

Plus many more UK & USA based positions

Senior Artist £30k plus, North	Ideally 3D skills are required for major company
3D Artists [illegible], Liverpool	We are looking for good 3D skills for a racing game
3D Artist £18-27k, North	Large company requires talent for 3D games
Programmers £30-33k, Oxon	Large company 3DO, Saturn, PlayStation, SNES and PC
3D Programmers £23k, Birmingham	Small company seeks people for PSX and CD-Rom games
8086 Programmers £18-40k, North/London	Assembly skills sought for great PC games which just keep on selling!
Programmers [illegible], Liverpool	C programmers required at all levels for PlayStation, Ultra 64 and Saturn.
Studio Manager High, Liverpool	To manage producers and development staff at high profile company

Oto wycinki z reklam w prasie zachodniej. Zobaczmy kogo tu potrzebują...? Czy ktoś z Was odpowiada tym wymogom? Eeee... No to może napiszemy Wam kiedyś, co zrobić, żeby móc pracować przy produkcji gier. Jesteście zainteresowani?

się, samochód po przekroczeniu 247 km/h zaczyna nagle jechać do tyłu, a tekstury na cyckach i pośladkach Lary tak są zamieniane miejscami. Nie myśl przypadkiem (czyli "jak zwykle";), że te wszystkie testy przeprowadzają tytani giercowania, którzy zawodowo każdą gierkę przechodzą na wszystkie sposoby w przeciągu kilku godzin. Mają oni do pomocy potężne narzędzie w postaci cheatów (tak, tak - tych samych cheatów, które możesz znaleźć w PE w rubryce Tips&Tricks), które koderzy specjalnie w tym celu w engine wpakowali. Dzięki temu mogą oni eksperymentować dowolnie, nie zwracając uwagi na takie duperele, jak limit energii czy czasu (cheaty nie są wyrzucane albo dla zabawy, albo dlatego, iż mogłoby to przysporzyć problemów i kolejnych błędów).

SZLIFIERKA

Niestety, w czasie betatestów ekipa nie ma wolnego. Trzeba bowiem siedzieć nad grą i na bieżąco usuwać (wychwytywać) wszystkie błędy - bo w końcu usunięcie jednego niedociągnięcia powoduje powstanie tak nieoczekiwanie się innego - i tak do skutku (no, chyba że nie:). Pracują wszyscy, bowiem błędy często dotyczą nie tylko kodu, ale także modeli (bo "brzydko"), designu poziomów (bo "za łatwo" lub "za trudno"), czy też dźwięku (bo nijak z akcją nie zsynchronizowany). W końcu jednak drużyna mówi "dość!" i daje sobie święty spokój, mając nadzieję, że reszty błędów Gracze nie znajdą (i te się mylą - vide "Bącik szperacza":). Na tym etapie gra dostaje oficjalną plakietkę "final version" i kierowana jest do dystrybucji.

POD STRZECHY

Zanim gra dotrze do Twoich rąk, grube ryby tego biznesu (potentaci i nie tylko) podpisują kontrakty opiewające na wielomilionowe sumki (podawane w dolarach). Oto, w miażdżącej większości producentów, przed odpaleniem gry właściwej masz do czynienia z dwoma logosami informującymi Cię o tym, spod igły której z firm wyszedł produkt, oraz która firma zajmuje się jego dystrybucją. Należy przy tym pamiętać, że niektóre gry są dystrybuowane na różnych kontynentach przez różne firmy. Trochę to zakręcone i trąci monstrualnym syfem, ale w rzeczywistości nie ma w tym nic nadzwyczajnego (et, monopol na walenie kasy). Kolejna sprawa - konwersje. Wieża Babel czy jak...? W każdym razie to właśnie konwertowanie gier (z PAL na NTSC i na odwrót) stanowi główną przyczynę przesuwania dat premier na różnych kontynentach. Dodatkowo można mówić o zagraniach czysto marketingowych, różnicach w kulturze i nieudolności programistów, ale wydaje mi się to jasne.

Gdy już gra trafi do dystrybutora - w zależności od danego rynku, konkretne gry reklamowane są w mediach. Zwróć na to uwagę: KONKRETNE GRY. Pół biedy, jeśli reklamowane są platformy (osobno PSX/PS2, DC, N64), ale KONKRETNE GRY - to już szajba. W Japonii reklamy gier i konsol są tak powszechne, jak w Polsce reklamy proszków, chusteczek i podpasek. Prasa, telewizja, ogromne plakaty reklamowe na ulicach... Zza winkla łypie na Ciebie Solid Snake, w TV krzyczy [illegible], zaś z popularnego miesięcznika dla kobiet dowiadujesz się od Coco, jak ważny jest codzienny masaż piersi zimną wodą... Kasa wydana na kampanię reklamową wydaje się wyrzucona w błoto, jednak w rzeczywistości koszty pokrywasz Ty - konsument...

Temat wydaje się zamknięty, jednak wcale tak nie jest... Jeśli wziąć na tapetę np. Polskę, gra po wypełznięciu na półki sklepowe wcale od razu z nich nie znika (bo najpierw trafia na giełdy:). Większość Graczy jest ciekawa, toteż czeka na stosowne recenzje, nośniki prasowe itd. I w tym momencie do akcji wkracza dzielna ekipa PSX EXTREME (ta-dam!)... Zakładając, iż gra przeszła długą drogę (dla przypomnienia: od pomysłu do paszczy konsoli recenzenta), może spotkać ją rozczarowanie. Recenzenci są ludźmi, co do tego nie ulega wątpliwości (Ścierk się nie liczy). Co się stanie, gdy dany recenzent ma kiepski dzień, np. spowodowany nagłym rozstaniem z kochanym chomikiem lub nieudanym pożyciem z ukochaną? Ano siada przed konsolą, świat wydaje mu się szary, odpala grę i po godzinie ją wyrzuca. Po kilku grach dochodzi do wniosku, że z gry nic nie wyciśnie, po czym wysmaruje tekst przedstawiający ją (słusznie) w pejoratywnym świetle. I tu gra ma problem - skoro recenzentom ufają tłumy (bo czemuż by nie...?), będzie leżeć odłogiem na półkach, by skończyć marnie... Marnie wygląda także w takim przypadku dystrybutor danej gry na Polskę (bi ał!)... Dopóki wszystko jest cacy - to jest cacy, ale jak nie jest cacy, to w oczach poważnych przedsiębiorców w garniturach recenzent wychodzi na skończonego kretyna (na recenzenta wali) i dostaje anonimowe listy z pogróżkami w stylu: "BUP BOBIE WODOLOT, BO NA ZIEMI CIĘ ZNAJDĘ!"...

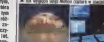
KA-PE-WU?

Tak nie z grubsza przedstawia się proces tworzenia gier wideo. Możesz bluźnić pod nosem, możesz twierdzić, że wolisz nie mało jak z afgańskiej chaty, ale takie są fakty. Chyba już nie jest w Ciebie ciemno jak u Murzyna w... żołądku po kawie, hm? Zresztą, czy podałem do opinii publicznej coś, co mogłoby Cię zaniesmaczyć? Prawdopodobnie tym razem mi się nie udało... Mam nadzieję, że nie będziesz się męczyć w nocy i przeszła Ci chęć na tworzenie gier wideo. Bywaj zdrów i głoś dobre słowo, zagnij kogoś (bo w PC magazynach o tym nie piszą, biedne!). I zanim włączysz FINAL FANTASY 8, i powiesz, że coś Ci się nie podoba, miej na względzie, że nad tą "gierką" pracowało w pocie czoła 500 osób przez ponad rok.

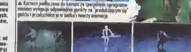
tekst **HIV**
ilustracje wyszperał **Ścierk**

Motion Capture i Blue Box to technologie które z końcem lat 90-tych nieodłącznie kojarzą się z grami. Z pomocą nowoczesnej techniki powstały tak wspaniałe pozycje jak TEKKEN, TOMB RAIDER czy nowe ISS PRO EVOLUTION.

▲ Tak wygląda sesja Motion capture w specjalnym studio.


▲ Kamera podłączona do kompa ze specjalnym oprogramowaniem wyłapuje odpowiednie punkty na "produkującym się" gościu i przekształca je w siatkę i tworzy animację

▼ Do tworzenia animacji 2D wykorzystuje się tzw. blue box'y (akurat tutaj mamy do czynienia z green boxem [green screenem]). Specjalna kamera nagrywa tylko ruchy baseballisty uważając zielony kolor jako tło. Potem animacja "wrzucana" jest do gry na odpowiedni podkład (boisko).


◄ Pamiętacie intro ALIEN TRILOGY? Powstało w oparciu o technikę Motion Capture. Te trzy obrazki po lewej przedstawiają kolejne kroki tworzenia animacji

Piła

DUCATI WORLD

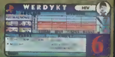
Na ten tytuł czekałem od dawna - zmagania ścigaczów z prawdziwego zdarzenia, oparte na licencji Ducati. Po niezwykle udanym MOTO RACER 3 poprzeczka poszła w górę Czy ACCLAIM udało się podskoczyć wystarczająco wysoko? Coś pan - kangur...?

Gra [illegible] sprawiło Cię ACCLAIM, zasługuje na uznanie. Wzorem wielkiego GT, zanim przystąpisz do wyścigów, możesz pławić się w garażu, grzebiąc w ustawieniach motorów. Możliwości są spore: począwszy na flakach silnika, przez układ wydechowy, hamulce, alufelgi, na oponach kończąc (w dodatku wszystkie części w kilku wariantach "zaawansowania"). W pierwszej kolejności należy jednak kupić maszynę - nową lub używaną, od dealera. A te podzielone zostały na kilka grup, dzięki czemu Ducati reklamuje swoje produkty szerokiej publiczności. Do pełni szczęścia należy zaopatrzyć się w młodzieżowy skafander i odpowiedni kask. Kasę dostajesz, rzecz jasna, za wygrane wyścigi.

DUCATI WORLD charakteryzuje dziwne zachowanie maszyn podczas pokonywania zakrętów (opóźnienie i "poślizg"), do czego na szczęście można się szybko przyzwyczaić. Nie do przyjęcia jest jednak gra z zapisanym widokiem FPP (owiewka+zegary), gdyż w takim przypadku model jazdy ulega w okamgnieniu metamorfozie, na gorszy i niezrozumiały. Co do wyścigów, to są, niestety, bez wyrazu. Jazda nie przysparza rumieńców ale można odnieść wrażenie sporej prędkości.

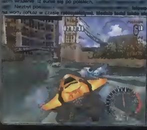
Grafika jest całkiem niezła. Choć wykonaniem nie zachwycają zawodnicy i ich [illegible], jednak otoczenie może się spodobać. Nie są to co prawda [illegible], ale otulające trasę obiekty (mosty, zabudowanie, [illegible]lone łąki itp.) pielęgnują klimat. Burzy go lekko zrechizowana, absolutnie nie pasująca m[illegible], choć sama w sobie niezła, z charyzmatycznie naparzającymi "gwizdkami", a i kulejący framerate. Co do samych tras - te są ciekawe i [illegible]m zakręcone. Zawodnicy kierowani przez komputer nie grzeszą intel[illegible] [illegible] celować prosto w mur), więc generalnie w grze należy [illegible] i siebieskami. No i te na siłę uatrakcyjnione kolizje (podczas których głupieje [illegible]mera) mogą mierzić.

Pozycją DUCATI WORLD czuję się nieco zawiedziony. Spodziewałem się bowiem solidnej konkurencji dla MOTO RACER 3, podczas gdy otrzymałem rozbudowanego przeciętniaka. Zaplecze jest bogate, ale właściwe wyścigi nie spowodują, iż zapomnisz o oddychaniu. A szkoda.


WERDYKT
HIV
6

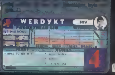
AQUA GT

Przeciętny fan wodnego szaleństwa i dopasionych motorówek, czy raczej łodzi wyścigowych, nie jest specjalnie rozpieszczany natłokiem pozycji przeznaczonych właśnie dla niego. [illegible] kontrowersyjnych RAPID RACERa i HYDRO THUNDERa dostał chyba nic, co mogłoby wywrzeć na nim większe [illegible] AQUA GT uderzyła właśnie [illegible]. Czy będzie [illegible] [illegible]. Otoczenie nie opływa w detale, a [illegible] opisujące ciecz nie mogą się spodobać - potęg[illegible] bo[illegible] wrażenie, iż sunie się po polskich [illegible]. Niezbyt pos[illegible] [illegible] falowania wody (oKoz w czasie [illegible]). Modele łodzi także nie [illegible]



[illegible] zakręty [illegible] na zakręt [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] jak np. "Gniewie [illegible]" AQUA [illegible] nie ma czym zatrzymać Cię na dłużej niespełna 3 godzinki. To [illegible] [illegible] gra...!

[illegible] do'opy, [illegible] [illegible] [illegible] Zawodni [illegible]


WERDYKT
HIV
4

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 09

NAGRODY DARWINA

za rok któryś tam :) (nadesłał Zajacz)

Dla tych, którzy nie wiedzą, co to jest Nagroda Darwina: jest to coroczne uhonorowanie osoby, która zginęła w najbardziej idiotyczny sposób. Zdarzenia są autentyczne, wyszukuje je jakaś specjalna komisja i nagradza wygranych, a właściwie ich rodziny, jakąś kasą. Mamy nadzieję, że po przeczytaniu tego, zastanowicie się dwa razy zanim przyjdzie Wam do głowy...

KANDYDACI DO NAGRODY

1. We wrześniu w Detroit, 41-letni mężczyzna utknął i zmarł, gdy przeciskał głowę przez 30-centymetrowy otwór kanału ściekowego, żeby wyciągnąć kluczyki od samochodu.

2. W październiku, 46-letni malarz z San Francisco, podczas swojego codziennego joggingu spadł z 60-metrowego nabrzeża.

3. Benton, Północna Karolina: Mężczyzna zginął na plaży, gdy obsypała się 2,5-metrowej głębokości jama, którą wykopał. Wg zeznań świadków, 21-letni Daniel Jones wykopał dziurę dla zabawy lub w celu ochrony przed wiatrem i płaszczył się w niej na leżaku. Ziemia się osunęła i zakryła go 1,5-metrową warstwą piachu. Świadkowie próbowali go ratować, ale im się to nie udało. Wykopano go przy pomocy ciężkiego sprzętu [illegible]. Daniel Jones zmarł w szpitalu.

4. W lutym, Santiago Alvarado, lat 25, zginął w Lompoc, Kalifornia, gdy spadł z dachu sklepu z rowerami, który zamierzał okraść. Śmierć nastąpiła z powodu długiej latarki, którą Santiago trzymał w ustach (żeby mieć wolne ręce) i która przebiła podstawę jego czaszki, podczas gdy uderzył twarzą w ziemię.

5. Na podstawie dokumentów policji w Dahlonega, Georgia, 20-letni kadet Nick Berrena zginął od uderzenia nożem przez kadeta Jeffreya Hoffmana, lat 23, który chciał sprawdzić, czy nóż może przebić kamizelkę kuloodporną.

6. Sylvester Briddell Jr., lat 26, zginął w lutym w Selbyville, DE, gdy wygrał zakład z przyjaciółmi, którzy twierdzili, że nie jest w stanie włożyć lufy rewolweru z 4 kulami do ust, zakręcić magazynkiem i pociągnąć za spust.

7. W lutym Daniel Kolta (lat 27) i Randy Taylor (lat 33) zakończyli zabawę w "tchórza" remisem, ginąc w zderzeniu czołowym w swoich pojazdach śniegowych.

8. We wrześniu, 7-letni chłopiec spadł z 30-metrowego urwiska niedaleko Ozark, Arkansas, kiedy stracił równowagę, [illegible] się do krzyża, który upamiętniał śmierć innej osoby w tym miejscu w 1990 roku.

HONOROWE WZMIANKI NAGRODY DARWINA

1) W Guthrie, Oklahoma, w październiku, Jason Heck próbował zabić krocionoga ze swojej strzelby kaliber 22, ale kula rykoszetowała od kamienia i zabiła Antonio Martineza, trafiając go w głowę.

2) We wrześniu Paul Stiller (lat 47) został hospitalizowany w Andover Township, New Jersey, gdzie trafił razem ze swoją żoną, gdy zostali ranni podczas wybuchu ćwiartki laski dynamitu w ich samochodzie. Paul z żoną jadąc około 02.00 nad ranem, postanowili podpalić dynamit i wyrzucić go przez okno, żeby zobaczyć, co się stanie. Nie zauważyli, że okno było zamknięte...

JESZCZE KILKA [illegible]

1) [illegible] odprowadzała męża, który szedł pierwszy raz do pracy i na pożegnanie, zamiast pocałunku, odsłoniła mu swoją pierś. "Nie wiem, dlaczego to zrobiłam" - mówiła później. "Byłam bardzo blisko samochodu, więc myślałam, że nikt nie [illegible] [illegible]. Vegas, kierowca [illegible], zauważył i stracił panowanie nad swoim samochodem, wjeżdżając w róg budynku Kliniki Medycznej Johnsona. [illegible], technik dentystyczny, uszkodził zęby [illegible].

Ciąg dalszy na nast. str.

Samuraj to groźny gość. Potrafi tak machnąć mieczem, że przeciwnik nic nie odczuje, nie zauważy nawet ciosu, a dopiero po krótkiej chwili zorientuje się, że spadają z niego poszatkowane ciuchy. Jeżeli więc spotkasz na swej drodze samuraja, nie mów mu, że ma głupią kitę, chodzi w niemodnym szlafroku i wcina ryż jak małpa banany - szczególnie, jeżeli nie lubisz nosić bielizny.

Ale kto tam by samurajów wyzywał. Ba! My ich nawet bardzo lubimy! Pamiętacie BUSHIDO BLADE? Eh, wspaniały tytuł .. Nie wiadomo, czy powstanie jego trzecia część, gdyż twórca, grupa LIGHT WEIGHT, opuściła skrzydła SQUARE, tracąc prawa do tytułu. I dlatego zamiast BB3, otrzymaliśmy od tej grupy developerskiej KENGO: MASTERS OF BUSHIDO.

Idea pozostała ta sama, esencja jednak swój smak zmieniła. Walka samurajów, w której nie uświadczysz szaleńczych kombinacji w celu wyegzekwowania super ciosów i juggle'i. Zapomnieć jednak możemy o znanej możliwości zabicia wroga jednym ciosem, okaleczenie go w trakcie walki, co by np. jedną ręką mógł się posługiwać. Każda z postaci posiada pasek energii (oki, można go wyłączyć, ale wiele to nie zmienia) i jest w stanie wytrzymać kilka ciosów, po których z pewnością w rzeczywistości by się nie podniosła

Zanim jednak przystąpisz do walki z kumplem, czy też do turnieju organizowanego przez cesarza, powinieneś najpierw swą postać wyszkolić. Wybierasz wojownika i wstępujesz do dojo [illegible] ich 8 do wyboru, poza wyglądem i mistrzem różnią się od siebie ofertą szkolenie oraz, w konsekwencji, różnymi technikami posługiwanie się kataną (i tylko kataną - nie ma innych rodzajów broni). Trening obejmuje podstawy walki, pojedynki ze specyficznymi przeciwnikami, mini Survival, a

WERDYKT KALI

	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC	
GRYWALNOŚĆ	CRAVE		BIJATYKA		6 6

PLUSY	MINUSY
▲ KLIMAT	▼ NIE DLA KAŻDEGO
▲ ROZWÓJ ZAWODNIKA	▼ BEZ FAJERWERKÓW
▲ [illegible] CIOSÓW	▼ UBOGA

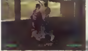
OCENY: [illegible] | NOŚNIK - CD

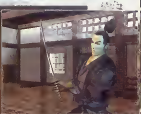
6

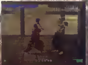
także specjalne ćwiczenia poprawiające sprawność - mini gierki: medytacja (heh - za Tobą stoi hebel z bambusem, którym gotów Ci przyłożyć, jeśli w trakcie medytacji zaśniesz:), rozłupywanie pojedynczym ciosem hełmu, bieganie po lasku i ścinanie bambusowych drzewek, czy też gaszenie kilku świec jednym cięciem. Dążysz do doskonałości (Twoją postać opisuje 5 współczynników) i uczysz się nowych zagrań, by później móc zmierzyć się z mistrzami innych dojo w celu podpatrzenia i nauczenia się ich charakterystycznych ciosów (tworzysz z nich trzyciosowe kombinacje - jest tego MASA!).

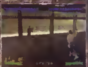
Czego możesz się spodziewać w trakcie pojedynku? Szybkiej wymiany ciosów, walki manewrowej (pięknie wykorzystane poruszanie się w 3D), uników i krótkich "tapnięć" odpowiednich przycisków (atak, blok, para) - dobry timing to podstawa. Zwrócić musisz uwagę na uzależniony od Twoich ataków i zachowanie wskaźnik energii KI - spada on w trakcie blokowania, a jeżeli osiągnie minimum, Twój blok jest nieskuteczny. Naładowany maksymalnie pozwala odpalić druzgocącą kombinację, po której od ciała wroga odpadną nie tylko ciuchy, ale i kończyny (no, trochę przesadziłem:).

Gra bardzo przypadła mi do gustu. Niestety, nie mogę wystawić jej wyższej oceny, a to ze względu na to, że mimo wszystko jest dość uboga i poza klimatem nie oferuje Graczowi zbyt wiele. Grafika - sterylna, bez fajerwerków. Muzyki nie ma, są tylko odgłosy walki i otoczenia. Zdecydowanie nie jest to gra dla każdego. Ale wiedzcie, że ocenę celowo zaniżyłem.









Tak jak BUSHIDO BLADE 1&2, ten tytuł przypadnie do gustu wąskiemu gronu Graczy.

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] (the Stars II vice versa:) ale do czasu. Bo skoro jest to [illegible] (zdobyć trzy [illegible] i [illegible] w [illegible]), to [illegible] dostanie [illegible] z [illegible] i to odpalone przez wciśnięcie jednego [illegible]! A co powiecie na [illegible] (nawet w [illegible]) [illegible] [illegible]? [illegible] też [illegible] (niestety [illegible] [illegible]), [illegible] raz w [illegible], a i sterowanie nie [illegible] wygodne. Można [illegible] pograć, szczególnie we dwóch graczy, ale [illegible] BUSHIDO BLADE jest [illegible] nie [illegible]. HAJAAA!

Kujot

★★★★★☆☆☆☆☆

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 09

Uderzenie [illegible] w [illegible] spowodowało, że [illegible] i [illegible] Corcorana [illegible] tarczą czyszczącą. Corcoran w szoku zacisnął zęby i odgryzł [illegible]. [illegible] Mueller [illegible] od [illegible], który urwał się od [illegible].

2) La Grange, Georgia. Pacjent Antonio Mendoza został wypisany ze szpitala po usunięciu telefonu [illegible] z odbytu. "Mój pies [illegible] różne rzeczy po całym domu. Musiał widocznie zanieść telefon do łazienki prysznicowej. Poślizgnąłem się na kafelku, podniosłem się z pod i usiadłem na telefonie". Usunięcie było o tyle trudne (trwało ponad 3 godziny), że wewnątrz ciała Mendozy telefon się otworzył. "Podczas zabiegu Mendoza trzymał się naprawdę bohatersko" - powiedział dr Dennis Crabe. "Tony cały czas [illegible] dowcipy i wyglądało na to, że jest nawet zadowolony. Trzy razy podczas zabiegu dzwonił telefon i za każdym razem Tony żartował, aż się [illegible] ze śmiechu".

3) Tacoma, Washington. Kerry Bingham od dłuższego czasu pił z przyjaciółmi, gdy ktoś zaproponował, żeby wejść na most Tacoma Narrow Bridge i skoczyć na bungee. O 4:30 rano [illegible] 16 mężczyzn poszło na most. Na miejscu okazało się, że zapomnieli liny. Bingham zawiązał [illegible] w pobliżu. Jeden koniec kabla został przywiązany do jego stopy, drugi do barierki mostu. Bingham spadał 12 metrów, zanim kabel się naciągnął i urwał nogę na wysokości kolana. Bingham cudem przeżył upadek do lodowatej wody i został uratowany przez [illegible]. Kawałka nogi nie odnaleziono.

4) Bremerton, Washington. Christoper Coulter podczas [illegible] z żoną zaproponował, [illegible] czekoladowym swojego penisa i da [illegible], ich [illegible] Setorowi, do oblizania. [illegible]. Psy strasznie [illegible] i odgryzł penisa. Żona Christopera, starając się odgonić psa, rzuciła w niego butelką z perfumami, które wylały się na psa i właściciela. Kiedy żona wiozła nieprzytomnego Christopera do samochodu, przewróciła się dwa razy, skręcając nadgarstek i łamiąc rękę w łokciu. Penis Christopera został dostarczony w woreczku z lodem. "Christoper miał dużo szczęścia" - powiedział lekarz po 6-godzinnej, skomplikowanej operacji przyszywania. "Alkohol, zawarty w perfumach, zdezynfekował ranę. Same ugryzienie, spowodowane przez psa, nie były rozległe. Mam nadzieję, że teraz pan Coulter będzie wiedział, gdzie wkładać swoje [illegible]". [illegible] nie zamierza uśpić psa.

5) We Francji, Jacques Lefeveler postanowił popełnić samobójstwo. Stanął na urwisku i przywiązał sobie kamień do szyi. Następnie wypił truciznę i podpalił swoje ubranie. Próbował [illegible] się zastrzelić podczas skoku, ale kula chybiła, przecinając linę z kamieniem. Woda morska, do której wpadł niedoszły samobójca, ugasiła ogień, a woda [illegible] spowodowała wymioty, które usunęły truciznę z żołądka. Jacques został wyciągnięty przez rybaków i odwieziony do szpitala, gdzie zmarł z powodu wychłodzenia organizmu.

A zwycięzcą został:

18 kwietnia 1997 roku, Tajlandia. Jogrim Times: "Nigdy nie [illegible] mody na pompowanie!" [illegible] tym, jak "naczynia" 13-letniego Charnchai Pasmmusnggak zostały przewiezione do szpitala. Charnchai [illegible] pompki, którą [illegible] wsunął sobie do odbytu i pompował powietrze, ale to go już przestało bawić. Wraz z kolegami postanowił spróbować kompresora na stacji benzynowej. Pod przykryciem nocy, nie podejrzewając mocy kompresora, wsunął rurkę do odbytu i włączył urządzenie. Zginął, [illegible] świadkowie są zgodni w [illegible]. "Wielu nie [illegible] wszystkich jego części" - powiedział [illegible] policji. "Gdy taka ilość powietrza zagościła z gazami w jego organizmie, Charnchai po prostu eksplodował. To wyglądało jak bomba lub coś w tym rodzaju"

SŁOWO WSTĘPU
czyli
O CO CHODZI JAKBY?

Pewni mądrzy ludzie dowalili nam "watę" za magazyn... Siedem procent "waty" zmusiło nas do pewnych kroków zmierzających ku miniaturyzacji, co by do interesu nie dopłacać i wnet z torbami na dworcu nie wylądować. Dotknęło to wszystkich zbędnych elementów tworu o nazwie PSX EXTREME. Takich jak chociażby recki gier słabych, co to ich do konsoli lepiej nie wkładać, gdy na chatę wpada znajomy pecetowiec. Również nie ma sensu marnować miejsca dla szóstych wód po kisielu, kontynuacji znanych już wszystkim gier, ot, takich jak chociażby "czekoladkowy" BUST A MOVE. Po co rozpisywać się o konwersjach z PSX na PS2 lub odwrotnie. Stąd w naszych głowach powstał pomysł zaimportowania pewnych elementów z naszego bliźniaczego niegdyś magazynu - MANIAKa. Taka recka jest krótka i treściwa, ostrzega przed nabyciem chłamu albo innej padaki, czy też osmej "kalki". I o to przecież w tym interesie chodzi. Mamy więc nadzieję, że takową formę przyjmiecie z otwartymi rękami, co zresztą nie raz podkreślaliście w ankietach. No i to by było na tyle. A zatem - przedstawiamy nową formę recenzji w PE...

PlayStation

TIGER WOODS PGA 2001

Łeb mi pulsuje, nadgarstki drętwieją i jakoś tak w ogóle nie jestem dysponowany. W dodatku mam pisać o grze, której kolejne edycje wychodzą co rok i z reguły niewiele się od siebie różnią. Mógłbym więc z czystym sumieniem odesłać Cię do numeru sprzed roku, co byś poczytał o tym tytule, jene Ścierwo ciągle drze ryja i marudzi, że ktoś mu browca spod biurka zagrabił...
Grafika znacznej poprawie nie uległa (traszka - Mr $), digitalizowani zawodnicy prezentują się na tle zielonych pól nieco zbyt sterylnie. Muza jest jakby nie na miejscu, a poziom trudności - [illegible]. Nie będę się produkował - po prostu przewróć stronę i pooglądaj gołe babki. A, sorki, to nie to pismo...

Koso

WERDYKT

EA SPORTS
SPORTOWA

6
5

[illegible]

PlayStation

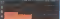
GALAGA: DESTINATION EARTH

Ale się porobiło ostatnimi czasy... Mam na myśli sukcesywne odcinanie kuponów przez znane firmy, które (zapewne z uwagi na chroniczny brak dobrych pomysłów) wypuszczają co rusz remake'i liczących sobie niekiedy nawet dwadzieścia lat tytułów. Oczywiście wszystko w nowym opakowaniu, co by wszystkich zadowolić. No bo czy kupiłbyś pączka zawiniętego w papier zwany potocznie toaletowym? Pewnie nie. Szkopuł jednak tkwi w tym że w przypadku GALAGI pączek nagryziony parę lat wstecz, w chwili obecnej już tak dobrze nie smakuje. W dodatku w międzyczasie zapewne w znacznym stopniu zmienił konsystencję. Ugryź więc choć poniższą recenzję, co byś później tego pączka na nowej koszuli nie zostawił w innej formie, niż go połknąłeś.
Zakładam, że jako stary wyjadacz szarpałeś onegdaj w GALAGĘ i jej klimat zczajesz. Programiści jednak, co na plus im zaliczam, postanowili urozmaicić rozgrywkę na tyle, by przyciągnęła ona potencjalnego Gracza. Nie mamy więc wyłącznie klasycznego widoku z góry bowiem akcję możemy śledzić również zza naszego statku (jak w OMEGA BOOST), z boku (vide GRADIUS), a w niektórych miejscach nawet z kabiny pilota (inna sprawa, że kierujemy wówczas wyłącznie celownikiem). Grafika nie poraża fajerwerkami, jest za to prosta i przejrzysta - choć nie zawsze:). Trudno się było tutaj czegoś lepszego spodziewać, ale nie wierzę, by programistom brakło umiejętności, aby uczynić GALAGĘ pozycją bardziej atrakcyjną. Po prostu - lenistwo. "Warstwa słyszalna", jak w każdej grze jest, bo dlaczego nie miałoby jej być i tutaj? A że nie jest melodyjna i razi prostotą, to już mało ważne. Niewątpliwie jednak zakręci Ci się łezka w oku, gdy usłyszysz znajomy motyw z pierwszej wersji gry, w dodatku całkiem fajnie "zsamplowany".
Jest bardzo przeciętnie, a nawet mniej niż przeciętnie. Nie warto zawracać sobie głowy grą, która zamiast bawić - irytuje, a zamiast cieszyć - zmusza do walenia baranków w ścianę. Lepiej pograjcie w GALAGĘ umieszczoną na płytce z pierwszym TEKKENem

Koso

WERDYKT

HASBRO
STRZELANINA



4
4

[illegible]

PlayStation 2

WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS

Tak nie może być! Pytam się ludzików z 3DO po kiego wafla wlewać na rynek PS2 grę, która nie dość, że zdążyła się już ukazać kilka miesięcy wcześniej na PSX a, to jeszcze okazała się być wyjątkowym badziewiem? Ja rozumiem, że konwersja na drugiego Sonisia wiąże się z całkiem nowymi, wspaniałymi możliwościami, cóż z tego jednak, skoro w praktyce nowy WDL: THUNDER TANKS możliwości owych nie wykorzystuje nawet w jednej setnej? Podobnie jak na Szaraku, tak i tu do wyboru czeka kilka mocno opancerzonych, beznadziejnie wyglądających "tanków". Dochodzi do tego mnóstwo aren, które - choć umiejscowione w różnych częściach globu (USA, Rosja Japonia itd.) - wszystkie wydają się być niemal identyczne. Doskonale widać, że programiści korzystali z identycznych procedur - wciąż niemal te same tekstury, te same budynki (hmm, a raczej coś starające się je imitować), te same motywy... Geez, gdyby nie udane po części wybuchy i niezły efekt rozprzestrzeniającego się ognia, do dziś zastanawiałbym się, czy to aby na pewno gra na drugiego Pleja... Ale jest coś, co ratuje w pewnym stopniu najnowszą odsłonę WDL: TT. Przede wszystkim Multiplayer (można trzaskać we czterech na Splicie!), spora liczba trybów rozgrywki oraz... nutka rajcowności - niewielkiej, ale zawsze. Wszystko pod[illegible] strzelaniny tylko od ręki a ostra [illegible] na jest dla Ciebie tym, czym dla n[illegible] których porażny [illegible]
Reszta nie ma czego tu szukać.

Shiva

WERDYKT

3DO
STRZELANINA

4
3

Multiplayer i dostępne tryby rozgrywki

"Czy to na pewno gra na PS2...?"

PlayStation

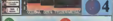
THE DUKES OF HAZZARD 2

THE DUKES OF HAZZARD to jeden z tych tytułów, które nie powinny były ukazać się w ogóle. Czy po tym, jak cała Europa i pół Japonii zjechały owe "dzieło", developer poszedł po rozum do głowy...? Niby po co, skoro w Stanach film (odcinkowy) pod takim tytułem ma widownię porównywalną z "Klanem" (toteż tam sprzedaje się przednio)...? Chcąc skrócić swe cierpienie napiszę pokrótce, iż warstwa fabularna została wzbogacona względem "jedynki" o przybycie do wioski niejakiej Daisy - cycatej kuzynki pięknych chłopców. Można zatem bonusowo dosiąść jej... (uwaga! Nie przeczytaj tego niepoprawnie!) jeepa (jak i wiele innych, np. wóz policyjny, furgonetka...) i wypełniać kolejne misje. A te są standardowe (oczywiście w pojęciu serii) - dojechać gdzieś, po drodze zbierając jakieś badety, następnie je dostarczyć. Zdarzają się misje "na czas" lub czysto wyścigowe. Naturalnie życie uprzykrzają Ci wyjątkowo upierdliwi gliniarze oraz niedzielni kierowcy w stanie wskazującym. Zaiste, zabawa jest rajcująca jak prowadzenie monologu w chlewie w noc wigilijną... A to m.in. za sprawą zaniku modelu jazdy (tym razem wykonywać tej czynności się nie da! Jazda przypomina sunięcie po lodowisku) i fatalnych kolizji (chce mi się krzyczeć... Łaaa!!!). Oprawa graficzna jest wyśmienicie biedna, a muzyka prosto z Mrągowa wywołała u mnie spazmy. Mam nadzieję, że wydźwięk tejże krótkiej recenzji jest oczywisty. Ot, trzymaj się z dala od DAISY DUKES IT OUT, jeśli chcesz zostać w nienaruszonej kondycji psychicznej. Na mnie i tak było już za późno...

HIV

WERDYKT

SINISTER GAMES
WYŚCIGI



3

4

cycata Daisy

PlayStation 2

SUPER BUST-A-MOVE 2

No i doczekała się Czarnula adaptacji hitu z japońskich salonów gier, przed którym to tłoczą się całe rodziny, od synka po babcię ze sztuczną, elektroniczną szczęką z wbudowanym telefonem komórkowym.

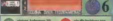
Po pierwsze - micha mi się cieszy, że 2D od czasu do czasu będzie widać na tej platformie; bo obawiałem się, iż tylko dzięki emulatorom nie zapomnę o tym bajerze (no, zawsze w pogotowiu jest CAPCOM...). Zatem krótko: grafika jest bajecznie kolorowa i schludna ale ocenić jej wysoko nie mogę... nie mam sumienia, hiehie! Zasady zabawy, rzecz jasna, zostały bez zmian - znów armatką ostrzeliwujesz się kolorowymi kuleczkami, co by tworzyć z nich łańcuchy. Innowacją są patenty z ruchomą armatką, nieregularnymi obszarami działań (tam, gdzie umieszczane są kulki) i cegiełkami utrudniającymi osadzanie kulek w pożądanym miejscu (ot, wrednlachy odbijają je).

Gra jest bardzo fajna, ba! jest odjazdowa, ale trafi stricte w gusta wielbicieli serii. Ja tam jestem w siódmym niebie, gdyż moja kochana przepada za wersją dla PSX, tak więc od czasu do czasu, gdy nie będziemy mieli siły na nic więcej jak dzierżenie padów, załączać będziemy ten właśnie tytuł (Split Screen). Aha, zapomniałbym (i by się narobiło;) - polecam! 2D, stary motyw, ale rajcuje jak diabłów sto, a nawet 1000 Lucyfarów!

HIV

WERDYKT

TAITO
LOGICZNA



5

6

piękne, kolorowe 2D
nowe patenty

nie dla każdego

PlayStation

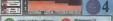
NASCAR HEAT

EA podziękowało za licencję NASCAR na rzecz HASBRO (za drobną opłatą:) Czy spece od PONGa wykrzesali z niej coś, co mogłoby uczynić, abyś sięgnął do portfela? Grafika nie uległa poprawie względem poprzednich części. Jest wciąż rozpikselowaną packą złożoną z kilku polygonów na krzyż, horyzont dorysowuje się blisko i brutalnie, a na domiar złego ktoś się nie bał i za***ał widok z oczu kierowcy! Skandal, choć dzięki niemu animacja wyciąga zdecydowanie więcej FPS-ów (ok. 20 ale wygląda to jak prezentacja wektorowa hiehie!) Fury są krągłe niczym śmietniki przed blokiem, a model jazdy... no cóż, fury suną z gracją żelazka na prasownicy. Zadowalająca jest za to liczba dostępnych trybów zabawy. Oprócz konkurencji standardowych (Single Race, Championship, Split Screen), można także szarpnąć w Beat the Heat (kariera - szereg zadań do wykonania, np. rzucony na ostatnim okrążeniu musisz wyprzedzić oponentów) oraz Race the Pro (wyścig solo z "duchem" mistrza, wiesz - Bobby Labonte, Jeff Gordon itd.). Zwyrodnialcy być może dostrzegą (ciekaw żem, jakim sposobem...) urok tej gry (licencja, grzebanie w ustawieniach, 18 torów...), ale przeciętny fan wyścigów może śmiało sprawdzić, co zapodają w telewizji. Ot, arcade'owe pośmiewisko, któremu do dreamcastowej Daytona daleko niczym mi do sklepu monopolowego po 7 piwskach. Co tu dużo gadać - ten sport jest widowiskowy jak sekcja zwłok żaby, więc nie inaczej jest z grą... Na plasterki!

HIV

WERDYKT

HASBRO
WYŚCIGI



3

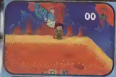
4

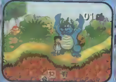
wiele trybów zabawy
pełna licencja

Wykonanie!!!
No More NASCAR!

PlayStation

DRAGON TALES: DRAGON SEEK





Niezmiernie lubię recenzować gry dla bąbli, gdyż podczas testowania tychże pozycji zapominam się nieco i wracam pamięcią do dzieciństwa, pykając w najlepsze niczym kilkuletni smarkacz. DRAGON TALES to gra stanowczo przeznaczona dla najmłodszych, żeby nie dojść do konkluzji, iż dla tych, co to ledwo pada dźwignąć mogą.

Gra utrzymana jest w konwencji platformówki 2D. Drepcząc wyznaczoną ścieżką (akcja ukazana z boku), zadanie Gracza sprowadza się do naciśnięcia jednego z kilku sugerowanych przycisków celem zajrzenia za przeszkodę, co by ewentualnie nakryć czającego się zań smoka, lub zebrania jakiegoś owocu. Brzmi ekstremalnie prosto i zgoła idiotycznie, ale należy dodać, iż poszczególne lokacje (tematyczne) są wielopoziomowe i znalezienie chowających się kumpli może przysporzyć sporo kłopotów.

Oprawa graficzna nie [illegible] wysokiego poziomu, ale dzieciak ją przełknie. Muzyka to także żadne dzieło, z kolei sterowanie lekko toporne. Na szczęście obsługa gry jest bardzo prosta. Gdyby DT została zlokalizowana, zaryzykowałbym stwierdzenie, że bąbel w wieku 3 - 5 lat z przyjemnością weń szarpnie. Ale, no wiesz, nie zaryzykuję, bo i odpowiedniego [illegible] ku temu nie mam i czar prysnął...

4

HIV

WERDYKT

ZED TWO
PLATFORMÓWKA

INFO

GRYWALNOŚĆ

4

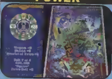
5

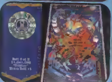
super dla najmłodszych

brak lokalizacji

PlayStation

PINBALL POWER





Gier traktujących o tej formie zabawy powstało na PSX całkiem sporo. Niestety, wszystkie podobne do siebie jak krople wody, na domiar złego beznadziejne w stopniu mniejszym lub większym. Że grę właściwą okrywa jakaś tam opowieść symulująca fabułę - to chyba mało Cię obchodzi, jak dedukuję. Niemniej jednak do dyspozycji oddano Ci 2 stoły o tematyce... wiesz, rycerze i piękne białogłowy. Stoły są nieefektowne do przesady, zasysają i wręcz proszą się o to, aby na kineskop telewizora nakleić jakieś kolorowe wycinanki lub przytwierdzić doń migoczące żarówki. Oprócz marnego stopnia zbajerowania, flipery te denerwują kwestią proporcji stołu do gabarytów ekranu. W efekcie tego jakże głupiego zabiegu grafika jest nieczytelna i ciężko jest wychwycić szczegóły (kolorystyka pozostawia wiele do życzenia). Efektu skrajnej nędzy i rozpaczy [illegible] (ak, [illegible] są na porządku dziennym) i niepokojąco małe "łapki". Zabrakło tu nawet kosmicznie zabajerowanego, animowanego wyświetlacza - normalnie kapa! Rozgrywce towarzyszy kocia muzyka, a efekty specjalne są zjadliwe. Największy minus to zanik mięśni "dynamicznych" (aaaliieee toooo pooowoooolne...). Jeśli targa Tobą żądza szarpnięcia we w miarę porządny pinball na PlayStation, to odkurz stare znajomości i poszukaj pozycji pt. TRUE PINBALL (4 stoły), która wg mnie zasługuje na miano lidera w tej kategorii. Bo po 3-godzinnej partyjce w PINBALL POWER miałem tej pokraki serdecznie dość.

HIV

WERDYKT

MIDAS
INNE

INFO

GRYWALNOŚĆ

4

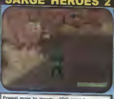
2

Itaaaa...
2 stoły:)

wszystko

PlayStation

ARMY MEN: SARGE HEROES 2



Powoli mnie to męczy... 3DO popada w rutynę jak, nie przymierzając, burdel-mama i tak samo stara się za wszelką cenę wydusić kasę z klienta. Ich kolejne gry, traktujące o plastikowych żołnierzykach, niewiele się od siebie różnią, a przy tym pojawiają się na rynku niczym szybkie laski przy pięknych furach. Początkowo odniosłem wrażenie, że w przypadku AM: SARGE'S HEROES 2 developerzy postanowili coś w tej materii zmienić. Gra przecież śmiga na nowym enginie - tak mi się wydaje, choć przyznaję się bez bicia, że w kodzie źródłowym grabkami nie grzebałem:). Wyraźnie jednak widać, że pole batalii przedstawiono w nieco inny sposób. Teraz Twój chłopek jest dużo większy (zajmuje około połowy ekranu), a i otaczające go obiekty zyskały na wymiarach i stopniu skomplikowania. Po prostu gra zmierza w stronę bardziej realnego designu - przestajesz biegać plastikowym żołnierzykiem, a zaczynasz "żywym" chłopkiem, jeno pomalowanym na zielono:). Czy to właściwy kierunek? W końcu seria AM traktuje o zabawkach, a nie o prawdziwych Marines, którzy [illegible] oprawiają martwe mordy swych wrogów...

Graficznie AM: SARGE'S HEROES 2 jest z pewnością najładniej wyglądającą częścią serii, choć wcale nie zmienia to faktu, że ograniczenia PSX'a dają się we znaki - blisko umiejscowiony horyzont, mgła i rozpikselowujące się tekstury. Cieszy natomiast, że przeciwników, gotowych odstrzelić Ci wątrobę, wciąż jest spora liczba, bowiem bez nich klimat wojennej rzezi upadłby jak nic, ghe, ghe! Na plus należy też zaliczyć wprowadzenie patentu z Twoimi kumplami z drużyny - a to trzeba ich odszukać, pilnować by nie zarobili kulki, a to wspólnie eskortować jakiś ładunek, osłaniać ogniem itd. Takie motywy wzbogaciły rozgrywkę. Niestety, gościom z 3DO wciąż brakuje polotu i mamy wszystko po staremu - znane obszary działań (pustynia, dżungla, świat zabawek + nowy, ale zupełnie nie pasujący do klimatu, posępny zamek), mało urozmaicenia i bardzo podobne schematy misji, że o wciąż żałosnych bossach nawet nie wspomnę. Po prostu to samo, jeno w zmienionej formie. Ja się przejadłem.

5

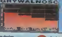
Myszaq

WERDYKT

3DO
STRZELANINA

INFO

GRYWALNOŚĆ



6

5

nowy design
działania w zespole

brak istotnych zmian!
ograniczenia grafiki

Wszystko napisałem w odpowiedniej recenzji w poprzednim numerze PE, więc nie będę się silił na wstęp. Wspomnę tylko, że pomimo tego iż masz przed oczyma opis, będziesz musiał wykazać się własną inicjatywą. Cóż, także gra i 100% solucja to dwie sprzeczności. Miłej zabawy!

"The Art of War", czyli sztuka walki :-) Sterowanie w tej grze jest o tyle zakręcone, że dwie postacie mają różne zdolności i nie raz trza nieźle ruszyć pacyną, co by w odpowiedniej kolejności ich użyć. Aby w najbardziej przystępny sposób przedstawić Ci zdolności obu kretynów, opiszę misje treningowe... I jeszcze jedno. Aby nie powtarzać się "Teraz przeskocz w królika", itp. "Teraz przeskocz w Taza", proponuję zapis następujący: (B) czyli Bugs, (T) czyli Taz. Jeżeli nie zaznaczam (B) lub (T) - znaczy to, że można się posłużyć dowolną postacią.

Pamiętaj także, iż klawiszem R1 należy przeskakiwać pomiędzy kolesiami, zaś klawisz L1 służy do ściągania kompana. I jeszcze jedno: nigdy przenigdy nie stawaj Tazem bezpośrednio za Bugsem;)... L2+R2=swobodne rozglądanie!

MEDALIONY

W każdym świecie musisz zdobyć 3 MEDALIONY. Oczywiście niełatwo tego dokonać, ale... Jeśli nie zbierzesz ich pożądanej ilości, nie otrzymasz dostępu do kolejnego świata. Proste, nieprawdaż?

TRENING

Granwich

Na dobry początek musisz zebrać 10 szaro-niebieskich zębatek, aby uzyskać dostęp do AZTEC ERA - pierwszego świata.

Rusz w prawo. Kurdupel w zielonym berecie - podbiegnij doń, wskocz ("X") na łeb, po czym wypłać kopniaka (1/10). Aby pokonać wielkiego wieśka, zmęcz go - biegaj wokół niego, po czym gdy stanie zasapany, zrób szybki podjazd i wypłać mu kopniaka (2/10). Teraz dowiesz się, cóż się stanie, gdy Twój kompan zbyt mocno oberwie i teoretycznie zginie. Ano wystarczy zlokalizować specjalną przesyłkę i dać jej kopa (akurat obok babci). Nieopodal znajduje się wielka skrzynia i 3 małe skrzynki. Jako (T) podnieś ("trójkąt") pierwszą małą skrzynkę i połóż ("trójkąt") przy wielkiej. Drugą małą podnieś, wskocz na dużą skrzynię i połóż nań małą. Ostatnią małą skrzynkę wnieś na wielką i ułóż na znajdującej się tam małej, tworząc małą piramidę. Z niej łykniesz zębatkę (3/10). Na prawo od tej lokacji znajdziesz "bramę", przez którą przejdź i skieruj się w lewo. (B) weź młot ("trójkąt") i trzaśnij ("kwadrat") w podest, na którym stał. Podnieś ("trójkąt") [illegible] i rzuć ("kwadrat") nią w tarczę. Łykniesz zębatkę (4/10). Po wykonaniu zadania udaj się w prawo - w kierunku drzewa. (B) wskocz ("X") na drzewo i wespnij się na

górę, a dostaniesz kolejną zębatkę (5/10). Stojąc [illegible] w kierunku drzewa, rusz w lewo. Aby podciągnąć się na półkę, podejdź do niej, nadskocz ("X"), a gdy będziesz zwisał, trzymaj kierunek "góra". Zębatka 6/10 jest Twoja. Podejdź do bajorka. Wskocz do wody, wciśnij "kwadrat" aby zanurkować, po czym, będąc już pod wodą, trzymaj [illegible] "kwadrat" celem "pedałowania"). Zębatka 7/10 w kieszeni. Wyskocz z wody i ruszaj naprzód. Nora jest "zamurowana" (T) podskocz znajdując się bezpośrednio nad nią i wykonaj "wkrętkę" ("trójkąt"). (B) podskocz i wciśnij "trójkąt", aby wskoczyć do nory. Będąc pod powierzchnią, przekop się pod bloki skalne i znajdując się pod nimi - wciskaj "X", a to nieco [illegible]... Wyjdź z nory i wskocz po blokach. Zębatka 8/10! Wskocz na górę (most). (B) przytrzymaj "kwadrat" (chodzenie na paluszkach) i podejdź jak najdalej do dziury w moście. Podskocz i przytrzymaj "kwadrat", aby delikatnie opaść (nie ma to jak być klapouchym!). Trzymając wciśnięty "kwadrat" (no, Spike by się zdenerwował ..), zbierz marchewki i podejdź do słupa, wskocz nań i wespnij się do góry - zębatka 9/10. A teraz obróć się na pięcie (udaj się tyłem do mostu) i ścieżką zbiegnij w dół. Po lewej stronie znajdziesz zębatkę 10/10. Oki, ruszaj w drogę...

AZTEC ERA

Golden City

Za każdym razem, gdy ujrzysz Tweety'ego, podejdź do niego i klapnij "trójkąt". Tym oto sposobem nauczysz się nowych zdolności, oczywiście niezbędnych do ukończenia gry w całości. Pierwsza umiejętność to wyższe podskakiwanie. A co chodzi? Podejdź (T) w pożądane miejsce, a jako (B) wskocz mu na łeb - niczym z trampoliny wyskoczysz w górę. Wielkie bloki wbite w ziemię możesz rozwalać (T), wciskając "kwadrat" ("krętek").

Sacred Ride - na prawo od Świątyni Sama (Sam's Temple) znajdziesz pierwszą ciekawą mini grę - dojeżdżanie smoka. Siedząc na jego grzbiecie musisz dotrzeć do końca przejażdżki i ZBIERAĆ GADŻETY. Klawiszem "X" podskakujesz, "kwadrat" odpowiada za zionięcie ogniem. Uważaj, bo model jazdy jest toporny, a i odpowiednie nachylenie uwzględnij. No i mosty - te się zawalają pod naciskiem cielska! W kolejnym etapie zabawy musisz skakać po skałach, uważając na spadające kamory. W końcu czeka Cię ucieczka przed lawą, niczym w starym, dobrym CB! Na końcu tej przeprawy dostaniesz MEDALION (1/3) niezbędny do tego, aby świątynia stanęła otworem.

Snook Peak Challenge - (T) podbiegnij do wielkiego głazu, (B) wskocz mu na łeb i podciągnij się. Na pewien okres czasu pojawią się kładki, więc (B) szybko pobiegnij, co by łyknąć zębatkę. Gdy uda Ci się tego dokonać, operację powtórz i przedrzyj się na drugą stronę "basenu". Jako że mechanizm jest bardzo czuły, aby tego dokonać, po zeskoczeniu z filaru staraj się chodzić na paluszkach ("kółko") i opadać na kolejne kładki z pomocą "helikopterka" (wyskok i "kółko"). Aha, jeśli system kładek wydaje Ci się niekorzystny, zeskocz z filara i powtórz operację - bowiem kładki wyskakują w kolejności losowej (mniej więcej). Po drugiej stronie znajduje się zębatka - wystarczy (T) zrobić kilkakrotnie "kręćka", aby zebrać złotą zębatkę. A teraz należy grzecznie i powolnie wyjść na zewnątrz...

The Matching Blocks Challenge - najpierw załatw sprawę, która znajduje się na dachu tegoż przybytku. Na treningu nauczyłeś się drążenia pod ziemią, zaś na przycisk wskocz obiema postaciami. W nagrodę otrzymasz MEDALION (2/3). A teraz ładuj się do środka. Jak już zapewne zczajasz, Bugs to chucherko okropne, toteż przepychanie bloków nienajlepiej mu wychodzi (co innego praca wyciorem, hi-hi!). A zatem bierz się do roboty (T). Zasady - okrutnie proste: bloki odpowiedniego koloru przepchnij na stosowne, zgodne kolorystycznie pola. Czyń swą powinność z pomocą "trójkąta"! Sprawa komplikuje się w drugiej komnacie. Blok zielony przepchnij [illegible] w kierunku niebieskiej "czy", czerwony na przypisane miejsce, teraz nie powinno być problemów. Komnata trzecia: jak zapewne zauważyłeś, pośrodku labiryntu pojawiła się ruchoma platforma, z pomocą której możliwe jest przenoszenie bloków. Na dobry początek blok niebie-

BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS

ski przepchnij w okolice przypisanej sobie uzy. Gdy nie umieszczał na dokładnie na miejscu, lecz wo wnęce na lewo przed uzą. Blok czerwony umieść dokładnie przed niebieską uzą, po czym zielony blok umieść w przypisanej sobie uzie. Teraz czerwony, żółty i niebieski. Proste nie prawdaż? Ostatni pokój to czysta przyjemność...

Roll the Drums – wszystko co musisz robić, to nawtarzać kombinacje klawiszów, które podaje głupek. Niby nic trudnego, ale...

The Pelota Game – jak myślisz, skąd się wzięło NBa? Tja, jasne to z Ameryki... Jeśli się dobrze przypatrzeć, można nawet zauważyć zapoczątkowania SPEEDBALLa i. Wszystko co musisz robić, to próbować wpakować piłkę do kosza drużyny przeciwnej. Dobra rada: staraj się ustawić pyskiem dokładnie względem kosza, zanim oddasz rzut (" kwadrat"). Po lewej od The Pelota Game znajduje się przejście do kolejnej sekcji tegoż świata. Poopiesz tam czym prędzej, a znajdziesz się w...

Baboon Realm – (T) rozwal afgańskie chaty, a następnie (B) odwróć uwagę małpiszona, na czym (T) wskocz na p-lini i zakręć kilka razy. Lub aby dziwne konstrukcje obróciły się o 90 stopni. (B) podnieś kulę i rzuć w kierunku konstrukcji. Jeśli wkurzę się małpiszon, zwab go nad pułapkę przykrytą liśćmi – tam będzie cicho i nikogo już nie skrzywdzi! Zastanowiłeś się, jak bezpiecznie zwiedzić akwen wodny kryjący w sobie sporo niespodzianek? Proponuję nie zastosować się do ostrzeżeń na tabliczkach informacyjnych, jeno wrzucić w części bomby. Brutalne i niehumanitarne, ale jakże skuteczne!!! Gdy wyczerpiesz niecze... z dóbr, zajmij się małpą, która ciska bokami. Następnie na mostku zwisającym, przedostań się na odosobnioną górę, a na znanymi konstrukcjami postąp w znany Ci już sposób (obróć, a następnie załaduj). Po bladce przedostań się na kolejną górę, tam przeskanuj teren, zwal pomost i koniecznie nadepnij na przycisk. Teraz udaj się w okolice, gdzie wcześniej naparzała małpka. Czyń spustoszenie. Jeśli uda Ci się odpowiednio natrakturać 3 znajdujące się w ten konstrukcje, naciągniesz tym samym coś, otworzy się wolśnie a'la wielka małpa, gdzie się udaj. Najlepiej zrobisz rzucając się w lód za pieniążkiem lewitującym nisko poza gołym, a następnie poddając się działaniom sił natury...

Cóż, boss byłby naoglądała się filmów z Ming-Bangiem, więc odbiła mu lekka szajba... Stawaj na zapadniach, a gdy bydlak będzie rzucał kamerami, czmychaj co sił w szwajach. Spadające kłaki aktywnie wszystkie zapadanie, a wtedy szoruj do środka budowli. Tam znajdziesz ostatni z MEDALIONÓW (3/3) gwarantujących dostęp do Sam's Temple. Tazem wskocz na jeden z miechów, a Bugsem zbierz pochodnię i odpal ją od jednego z palących się zniczy, na czym podpal nią znajdujący się pośrodku lokacji i wskocz na drugi miech. Teraz wyrywaj do Baboon Realm (nora), a następnie do Golden City, na to w końcu rozprawić się z Samem.

Sam's Temple

Wejdź na szczyt świątyni... Komnata #1: Bugsem i Tazem wskocz do osobno zapadnie. Gdy pojawi się strażnik w komnacie, staraj się go zwodzić, a gdy machnie młotem, kopnij go w zad (kilka razy). W kolejnej komnacie weź o chsakię i nalpij z jej pomocą zwisający sznur (oka konca). W końcu dotrzesz do komnaty, w której znajdziesz małą metalową skrzynkę i... Przywołaj Taza. No tak się da się... Jako Taz dotrzyj do Bugsa, weź skrzyneczkę, podstaw pod zęba i wskocz na skrzynię, a następnie (B) wybij się z łba Taza... Wróć się ruchomymi podestami niemalże do początku poziomu. W korytarzu ZA pierwszą dużą salą (zejdź na schodach), Tazem przepchnij ścianę i w podłożu widać wyparta/porysowaną powierzchnię. W pomieszczeniu "... deszcz" ale przed ogromnymi kreślami Taz może się ochronić niosąc nad łbem metalową skrzynkę. Wyprowadź obie postacie i szukaj kolejnego tajnego przejścia. Aby wykonać kolejne zadanie, musisz mieć pod ręką obu koło... naprzemiennie musisz naokoliwać nimi na podświetlane pola. Uwaga na wyjściu tą samą ścianę obróć ponownie, lecz z drugiej strony! Pomieszczenie z fontanną. (T) skieruj się w lewo i wskocz na podest. Wykonaj "kręciel", wskocz na kaltron. Podążając ścieżką dotrzesz do zapadni, co spowoduje obracanie się fontanny. Zeskocz na dół i pozbieraj dobra. Wróć do głównej sali z fontanną. (B) wyskocz z łba Taza, aby dostać się na balkon na przeciwległej stronie sali. Przez labirynt na paluszkach, a na jego końcu hop! na zapadnię (x2) i wybieraj dobra. Wróć do hali, z basenu wyzbieraj pierdoły i...

Sam chce w ryj!

(T) dopchnij wszystkie głazy pod ścianę. Gdy wpadnie wkurzony Sam, (B) staraj się nawiewać, aby wpierw się zmęczył. Gdy na chwilę się zasapie, zafunduj mu kopa i pożycz sobie pochodnię. Wybijając się z łba Taza, musisz zapalić wszystkie zwisające sznury... Po robocie o krótym Daffy dostanie kory goźniej... Jeśli zebrałeś wystarczająco wiele pierdół, możesz zapylać do kolejnego świata...

VIKING ERA

Na dobry początek nowa umiejętność. (T) podnieś Bugsa i ciśnij nim przed siebie!!! I jeszcze jedna: (T) wykonaj głupią minę (PE live?) wciskając "kółko", a oponent na chwilę osowieje, co by zatrząść pociami. Wtedy tugi wskocz mu na łeb, a następnie pociągnij z "kręcka"...

Posągi można ich znaleźć kilka, a wszystkie należy podkopać (B) i ustawić (T) w tym samym kierunku (jeśli figurka zaskoczy na dobry kierunek, słyszalne jest charakterystyczne kliknięcie). Za ustawienie figurek otrzymasz MEDALION (1/3).

Moon Valley

Jeśli zgubiłeś rybnie ptak, ściągnij go na ziemię (T). Pieski są mało szkodliwe, ale jak już Ci taki podpadnie, to poczekaj aż zawyje, na czym się zemścij (-Revenge doesn't work! -Sure it does!). Aby dostać się na tajemniczą podawię (Stonehenge?), postępuj zgodnie z kolejnymi wskazówkami... Gdy znajdziesz się w jaskini, w której znajdziesz "szale" (sztuk 2), zakombinuj tak, aby na jednej z nich znalazł się Taz z dwoma skrzynkami, zaś na drugiej Bugs – w ten sposób zostanie podniesiony odpowiednio wysoko, aby łyknąć mało co nioco. Wyjdziesz na najwyższym poziomie więc... Zwiedź małą jaskinię – w niej znajdziesz mały "parkiet" i minioki – (B) odrąb wszystkie kołki, a (T) wykonaj "krecielka" pośrodku. Na zewnątrz pojawi się katapulta. Wykorzystaj jej walory, aby dostać się na tajemniczą podowię. Stań pośrodku i... kombinuj dalej. Aby wdrapać się na konstrukcję obok katapulty, użyj łba Taza jako trampoliny! Gdy nadejdzie moment, wal na statek.

Aby nastukać napalonemu Wikingowi, (T) zbierz tarczę, poczekaj aż gostek rzuci bombę, po czym, gdy ta opadnie na glebę, szybko (B) podnieś bombę i ciśnij w stronę tarcz na statku. Po rozwaleniu wszystkich otrzymasz MEDALION (2/3), a z pomocą młota rozwal zamrożonego Wikinga.

The Hockey Game

Wikingowie i NHL...? Hm, któż to wie. Zasady znasz, je zaś zdobywaniu polecam Taza – jest szybszy i w ogóle...

The Shield Race

Za wygranie w wyścigu otrzymasz MEDALION (3/3), zaś podczas niego złapiesz od cholery dóbr. Nie odpuść sobie! Za zapalenie/zaliczenie wszystkich bramek dostaniesz ekstra klasę (finałowanie)!

Jeśli posiądziesz zdolność turlania się, rozejrzyj się za płotem tuż przy miejscu, gdzie pozyskałeś ową zdolność. Następnie udaj się do... Ring'N Roll Challenge (nieopodal miejsca, gdzie skasowałeś MEDALION 1/3). Wejdź na zapadnię i zapamiętaj kolejność zapalania się bramek. Wykorzystaj nową zdolność (trzymaj "kwadrat"!) i zmieść się w czasie, oczywiście zaliczając bramki w odpowiedniej kolejności. W pomieszczeniu #3 zasady nieco się zmienią, ale dasz sobie radę (pozdrawiaj Tazem!).

The ... Front

Aby dostać się do złotej zębatki, musisz nastukać piecku bezczącym Wikingom. Ulep śnieżkę, wyceluj w drania i czekaj, aż zapada lawina lub po kilku razach wtedy wal mu prosto między oczy! (T) niechaj przeniesie tupy bataliki – bloki lodu – i wrzuci je prosto do wody, tworząc tym samym pomost.

Come ... Elmore!

To na początku poziomu nie przegap wnęki na lewej stronie, bo warto tam zajrzeć. Zresztą zapamiętaj to pomieszczenie. Gdy napotkasz na swojej drodze trzech Wikingów, skorzystaj ze zdolności "turlanie" (tylko szybkonsom!). W kolejnej wnęce (po lewej), w komnacie kopsnij 3 razy lustro pośrodku, i 1 raz to znajdujące się na schodach, a następnie udaj się tam, gdzie otworzyły się wrota. Będąc u stóp wieży, przywołaj Taza i wskocz mu na łeb! Gdy wrócisz na ścieżkę, nie korzystaj od razu z kuszącej odnogi w prawo, jeno spenetruj tajemniczą "głowę". Napotkawszy rozjuszonego "byka", pozwól mu się wyżyć. Ustawiaj się na charakterystycznych znakach na ścianach, co by ćwierćdebil pokazał, na co go stać, na czym obędziesz nieco ze artefaktów.

Gdy już staniesz oko w oko z Elmerem, najpierw naciśnij do przycisku znajdujące się bezpośrednio przed budowlą, z której się panoszy jak świnia. Gdy "poziom będzie wyrównany", postaraj się rąbnąć mu młot. Aby tego dokonać, wypłać mu kopniaka w zęby. Gdy będziesz miał młot, trzaśnij nim w jeden z kamyków (ale odpowiedni!) rozsianych dookoła klatki z diamentem. Elmer wróci na wieżę, tym razem na kolejną. Zauważ, że na przyciskach znajdują się symbole, które oznaczają odpowiednie zadania: "kręciek", naskok, podkopanie się lub ściągnięcie pioruna. To chyba wystarczy, co? A niech tam, podpowiem: po każdym łyknięciu młota musisz trzasnąć w kolejny kamyk wokół klatki. Po pokonaniu Elmera kolejny świat stoi przed Tobą otworem.

ARABIAN ERA

Sunset Alleys

Nowa zdolność królika – po przełączeniu się na widok FPP (L2+R2), może strzelać marchewkami! Przyda się jak cholera!

No i Taz dorobił się nowego, a właściwie starego dopasionego ruchu. Przytrzymaj "kwadrat", a zionął wykona "super kręciołek". Jeśli chcesz uniknąć przykrych następstw, z wyprzedzeniem puść klawisz (zanim zniknie pasek "energii").

The Spinning Plates Challenge

Zabawa polega na łapaniu nadlatujących talerzy (wciśnij po czarny punkt) i osadzaniu ich na patykach. Ot, cyrkowa sztuczka, mogąca przysporzyć sporo problemów. Co prawda pierwsze podejście (nie wprost, do ukiełznać musisz tylko 5 sztuk porcelany, ale później przyjdzie Ci łapać 8, a w końcu 8 talerzy. To nie wszystko – gdy wszystkie talerze osadzisz na patykach, przez określony okres czasu musisz się starać o to, aby nie spadły, wprawiając je w odpowiednią rotację. Jeśli chodzi o zbieranie spadających talerzy – proponuję to wykonywać Tazem, ale w kwestii "utrzymywania ich przy życiu" Bugs sprawuje się tysiąckroć lepiej (Taz je potrąca).

W jednej z chat znajdziesz beson (z zewnątrz chata wygląda na mniejszą:) Piranie nakarm jakąś mieszanką wybuchową:) Ominięcie krałynów wskocz na przycisk, a następnie przepłyń pod wodą. Opróżnij salę o domie i dwa inni dzina (to bardzo ważne!)

The Carpet Chase

No, jest nieźle... Latające dywany to chodliwy towar. Ty jednak skup się na wygranej. Wyścig jest trudny i względnie długi, ale co tam – Rolek to przy Tobie szkrab bawiący się autkami z napędem na sznurek! Za wygraną otrzymasz MEDALION (1/3).

The Soccer Game

ISS PRO EVOLUTION to przeżytek... Nie widziałeś a tym...? Więc szarpnij w to wydanie! Nie zagłębiając się w szczegóły – po prostu "krótka piłka", bieda!

The Royal Gardens

Na dobry początek humorystyczny akcent: na znalezionym flecie musisz zagrać melodię, jaka ukazała się na marmurze i Lwy są dostojne, ale stosowne wyjaśnienia złożę później... Gdy dotrzesz do przycisków z symbolami strzałek, naciśnij na pierwszy od lewej i udaj się w tym właśnie kierunku. Jeśli wykażesz się sprytem, w określo-

Piła

nym czasie przebrniesz przez labirynt i dotrzesz do... Cóż, niestety nie wykorzystasz Becika (cokolwiek masz tam na myśli) bo nie znasz melodii. Aby zmienić ten niekorzystny stan rzeczy, (T) przepchnij skrzynię i zafunduj kole "wiercieńko" po czym (B) zmień bieg historii. Tablice otworzyły ciąg znaków, z których ułóż melodię. Po linie wespnij się na wieżę, gdzie łyknij perłę 1/3. A teraz - wyłąduje (automatycznie) przed Iwnad... Gdy otworzysz "niebieską ścieżkę" i wpakujesz się na motyw w którym to nie będziesz móc złapać jakiegoś dziwaka, notabene zabawnie przyodzianego, przywołaj Taza i postaw na jednym z wylotów - perła ten będzie już w stanie nawiać. Zbierz wszystko dookoła i wejdź na środek stojącej tu rudery - wewnątrz ujrzysz 4 podwieszone pod sufit "otwieranki". Twoim zadaniem jest dostać się na platformę otoczoną wodą i jako Taz ciosać uczatym przez otwory we wszystkich figurach. Dzięki temu uzyskasz melodię, którą zagraj na fujarze. Koniec końców skorzystaj z liny i łyknij perłę 2/3 znajdującą się na szczycie wieży. Gdzie trafi - już chyba

wiesz. Do pokonania zostało Ci tylko "żółte ogniska". A cóż na miejscu? Znów błazen pilnujący miską, tym razem malujący na kolumnie. Aby dostać się na kolumnę, skorzystaj z pomocy Taza, zaś będąc na szczycie, przywołaj Taza i go tam pozostaw. Podąż za przygłupem - bez możliwości odwrotu stanie się Twoim łupem. Debila kipiącego z pojczem unieszkodliw zwabiając go prosto pod wielkie kowadło - coś w czole powinno wybić mu z łepetyny głupie żarty. Widzisz kolumnę, na której znajduje się perła? Za nią jest murek. Wskocz nań Tazem, a Bugsem na jego łeb - i perła jest Twoja. Za komplet pereł otrzymasz MEDALION (2/3) - do odebrania pomiędzy lwami! Na koniec erotka - fanal ostro siechający przenośnego radia. Strzel w balon (FPP), gdy facet będzie się znajdował bezpośrednio pod nim:).

Earth Temple

Przez kilka kolejnych komnat przedzieraj się według schematu: Taz ryje dziurę w podłożu, Bugs się w nią pakuje i rypie barany w tłum. Taz przeskakuje do kolejnej lokacji... Na końcu do uwolnienia czeka dżin.

Fire Temple

Oprócz kilku golanek, nie znajdziesz tu nic ciekawego. No, nie licząc dżina:)

The Balasi Lessons

DANCE DANCE REVOLUTION i inne hity te tygi! Tańcz do upadłego.

Wind Temple

Muszę mi się przyznać, nie na tym poziomie (jedna ze mieszczonie:) zaciąłem się na bite dwie godziny. Bombi nowałem jak koń pod górkę, podczas gry rozwiązanie okazało się być łatwe i oczywiste jak wynik 2x2 (??). Otóż (T) pracuje na dole - przełącza guziczki. Do ciebie szczęści rozkręć jak najwięcej "trąb", by móc później spacerować bez problemów. Gdy już trąby huczą, (B) stojąc na podwyższeniu tam, gdzie się rozpoczyna ów poziom) musisz podskoczyć i w trakcie lotu trzasnąć "trójkąt" (narkowanie na czachę) - w ten oto sposób Bugs może przemieszczać się po trąbach. Efekt - dżin, bajery (... pokłon wytarganych włosów z mojej głowy! Stary kom, a głupi... Aby wrócić do Sunset Alleys, użyj tuba Taza!

The Taz Majhal Challenge

Aby wejść do tego poziomu, (T) musi stanąć na zapadni i przytrzymać "kwadrat". Zadanie jest łatwe: musisz przytrzymać "kwadrat" i korzystając z jednego "super kręćka" roztrzaskać wszystkie wazy w momencie, gdy tity wystawiają z nich małpy. Na dobry koniec musisz się udać do Genie Temple. Tam właśnie rezydują wszyscy wsenaia li, co to sypiają w lampach. Otrzymasz od cholery na drodze podzięki, ostatni MEDALION, czyli przepustkę do...

Bubba's Cave

Nie napnij się, gdy dotrzesz do sporego pomieszczenia z piękną, złotą głową lwa. Aby poszczególne filary w basenie wynurzyły się, musisz karmić lwy. O co chodzi? W różnych miejscach znajdziesz statuetki lwów, którym w gęby musisz wciskać marchewki (widok FPP). Gdy już uda Ci się nakarmić wszystkie (łącznie z tymi ziejącymi ogniem), udaj się do owej sali i wejdź w paszczę lwa... A w międzyczasie...

W odnodze korytarza, na prawej stronie znajdziesz małą jaskinię, a w niej jeziorko. Zanurkuj, zbierz klucz pośrodku, a następnie wszystkie obręcze.

Z ciekawszych motywów: sala z lwami - musisz zapamiętać ułożenie klocków. Wskakujesz na planszę, a Twoim zadaniem jest podanie poprawnych lokalizacji kolorowych klocków. Problem w tym, że musisz typować je seriami. Tj. najpierw wszystkie zielone, później wszystkie czerwone itd.

Skopać Bubbasa!

Spadające kulki ogłuszają na moment Bubbę, więc Tazem podnieść cwaka Bufecego w takim stanie, wcześniej Bugsem stając na jednej z 4 zapadni. Zauważ, że wielki gong obróci się. Podjedź wtedy Tazem do gongu i rzuć weń Bubbą! Operację powtórz 4 razy - i jesteś w domciu! Przed Tobą ostatni świat...

TRANSYLVANIAN ERA

Ghost Town

Taz i guma do żucia? Aby skutecznie szybować, staraj się dodawać gwiazdki ("O") po trochu, lecz szybko (krótkie odstępy) - jak w prawdziwym baloniarstwie, hiehie!

Po pierwsze i najważniejsze: gdy ujrzysz wielkiego zombie, nie wdawaj się z nim w bójkę - tak na oko przypomina rosyjskiego steryda, a z niemi ciężko wskórać cokolwiek. Jest jednak pewien chytry sposób... Niedaleko zombie bossa znajdziesz maszynę "The Brain Transfer Machine". Z jej pomocą możesz się wcielać w postać osiłka. Aby tego dokonać, zwab jednego z drugim pod maszynę (napracujesz się, bowiem inteligencją dorównują nożyczkom - i to tępymi!), po czym pląduj otoczenie w jego skórze i wykorzystując jego zdolności. Zombie występuje w 3 kolorach: zielony, niebieski i czerwony (hm, RGB?!). Przypisane im są duże, kolorowe skrzynie, które tylko oni potrafią roztłupać. Mogą także wchodzić do wież, których drzwi mienią się odpowiednim kolorem. Wieże te aktualnie stanowią Twój cel priorytetowy. Po wejściu na szczyt każdej z nich, musisz rąbnąć pięścią w dzwon - po trzech udanych próbach musisz udać się do wieży nieopodal miejsca, gdzie rozpoczynałeś ten poziom, aby zgarnąć MEDALION (1/3). Uwaga: jeśli już jesteś w okolicach tej wieży, rozejrzyj się w górze - nad bramą ujrzysz dobrze zczajoną skrzynkę, którą skasujesz z pomocą latających marchewek Bugsa. Albo inaczej: wykorzystaj nową zdolność Taza (jest tam automat z gumami) i dostań się na dachy - dodatkowo znajdziesz tam kilka zębatek.

The Rugby Game

Powiadasz, że imponuje Ci NFL? Tym razem zabawa nie będzie nie prosta, żadne tam cackanie, ale ostra jazda z zombiakami!

Haunted River

To wyprawa jest równie interesująca i przysługująca się dobru ogółu, co szalona. Nic to - najważniejsze, że w jej okolicach dostaniesz MEDALION (2/3).

Zoovania

Aby brama stanęła otworem, strzel prosto w dzwon znajdujący się nad nią. Gdy znajdziesz się na "dziedzińcu", swoją uwagę skup na maszcie. Wciel (B) z widoku FPP marchewką, a otworzy tak bramę (pierwsze po lewej) patrząc od punktu wyjścia). (T) skorzystaj ze swojej nowej umiejętności i z pomocą balonówki pozbieraj co potrzeba. Zapomniałbym wspomnieć, iż głównym celem w tej misji jest przestawienie czasu na wieży przed bramą wejściową - aby nastała noc - wtedy wykonasz drugą część misji. Obok klatki, do której (mam nadzieję) dotarłeś, znajduje się "zegar" - naskocz nań, a wskazówka na wielkim zegarze przesunie się. Teraz musisz szukać kolejnych "zegarów". Ptaszka (jak i wcześniej spotkanych małpi) na razie nie ruszysz, ale nie bój nic - wszystko w swoim czasie... Brama#2 - tutaj (B) naciśnij przełącznik przed basenem, zanurkuj i wciśnij kolejny przełącznik, aby w końcu dopaść "zegarek" znajdujący się na drugim krańcu basenu. Brama#3 - (B) wskocz (x2) na skrzynkę lodową na wystające spod powierzchni ziemi (za nią lonną), a tykniesz coś. Stój cały czas na skrzynce. (T) przepchnij oba klocki na pozostałe lodowe co widoczne skrzynki, co spowoduje, iż fontanna całkowicie przestanie stukać. Stań na tej samej skrzynce, na Bugs, po czym jako Bugs wskocz w otwór, skąd stukała woda. Zbierz co trza i klepnij "zegarek". Uff! do północy coraz bliżej. Brama#4 - pozbieraj na się da, a cholery ryczące w klatkach siłą rzeczy musisz zostawić w spokoju. (T) zażyj gumę balonową i szoruj najpierw na pierwszy gzyms, później na "dach", gdzie pozbieraj gadżety i klepnij "zegarek". Znajdziesz tutaj również obiekt pożądania - ostatni MEDALION - nie wytrzymaj jeszcze trochę...

Wędrówkę zacznij po raz wtóry... Małpy wyjdą z klatki nieco zakręcone - nie nie przejmuj się tym) - solidny kopniak potrafi załatwić wszystko. Teraz rozpraw się ze wszystkimi (... udaj się na menelę. Na "dachu" spotkasz jednak małą niespodziankę: TRZY OGROMNE ROSICZKI. Co zrobić? Kopniaki (B) wypłacaj kopniaki w mole, łające kwiaty, a otrzymasz ze wszystkich z nich ciasteczka, które podrzucaj wielgachnym brzydalom. MEDALION (3/3) jest Twój. Nastał czas na ostateczną walkę.

Kwasuła? Nie, po prostu "Count's Castle"...

Ogromne wrota i... jeszcze większe zaskoczenie. Ze mknięte. Spoko! Po prawej stronie, patrząc od wejścia nieco u góry znajduje się skrytka. Aby się tam dostać, (T) staw obok strażników w miejscu, gdzie na podłodze oude cieni, po czym odsuń się. Wskocz na "niego", zza to skrytki i wykonaj "kręćka". Teraz przedostań się do skrytki po przeciwległej stronie korytarza i wypłać tego w przełącznik. No i otwarte..

Nola ze smokami - zauważysz głupkowatego gościa. Kilka metrów od niego z jednej strony ustaw Bugsa, z drugiej Taza. Uderz weń pociskiem, której gość nie widzi (jest za jego plecami). (B) zbiera piórko, a (T) zapuwa na pokrywkę od garnka. (T) zaskakuje do "kosza" i łaskocze wszystkie woski. Gdy pokrywka poleci w górę, Taz musi zań wskoczyć na półkę skalną i obsłużyć wszystkie urządzenia. Jeśli zagły, kolejna lokacja stanie otworem, choć warto jeszcze zebrać wszystkie pierdoły (T).

Nola z książkami - bez kolorów wystarczy pozapalać głowy w kolejności przedstawionej na obrazach (osobno dla obu segmentów) i trzasnąć przełącznik (uwaga, pod sufitem niespodzianki do zebrania)

Walka z brzydalem

Faza 1: gdy się nie odgraża, wskocz na płytę, która trzyma nad głową. Następnie (B) skorzystaj za ma faza i wskocz tam, gdzie znajdziesz gargulca. Ściągnij (T) i przepchnij figurkę w kierunku "kamieniołu"

Faza 2: gdy zejdzie na ziemię i będzie coś gadał od rzeczy wypłać mu Bugsaka. Dalej tak samo - gargulec do "trumienki"

Faza 3: wyhaluj cwaniaka (odciągnij) i szybko załatw sprawę z kolejnym gargulcem.

Faza 4: postępuj jak w fazie 2.

To było niezłe jazda, hm? Gratuluję...

HIV

Piła

EVIL DEAD
Hail to the King

Fanów pracownika miesiąca - Asha - ucieszyła z pewnością wieść o przeniesieniu jego przygód na konsolę. Jak dziś pamiętam doskonałą komedię "Armia Ciemności" zrobioną na podstawie filmu "Evil Dead", który już na pewno komedią nie był, trudno byłoby go nazwać filmem obyczajowym, czy dramatem nawet. Ja zaryzykowałbym stwierdzenie, że jeśli "Evil Dead" nie był pierwowzorem dla kultowego "RESIDENT EVIL", to na pewno był inspiracją dla autorów serii RE. Dostajecie w swoje ręce (cieszcie się, że macie obydwie) sporo solidnego rżnięcia piłą, rąbania siekiera, strzelania z obrzyna, karabinu i pistoletu. Połączono to ze sporą porcją biegania, okraszono dużą ilością przeróżniastych bossów i przyprawiono szczyptą zagadek. Słowem - całkiem smaczne danie. I ja Was przez to wszystko przeprowadzę.

↑ posuwanie się na wprost własnego nosa
← obrót w lewo
→ obrót w prawo
↓ (lekki) odskok do tyłu, jeśli przytrzymasz przycisk - chodzenie tyłem

R1 .... przytrzymany pozwoli pobiegać głównemu bohaterowi (oczywiście wraz z kierunkiem)
R2 .... włączenie piły
L1 .... przytrzymaj i wybierz "lewo", lub "prawo" - odskok w stosowną stronę
L2 .... wyłączenie piły

● podnoszenie przedmiotów, otwieranie drzwi, sprawdzanie obszaru, rozmowa, a także wyłączenie piły (gdy jest włączona:)
× cięcie piłą, potwierdzenie wyboru w menusach
■ użycie broni trzymanej w lewej ręce
▲ wypowiedzenie krótkiego, obraźliwego tekściku w stronę wroga (taka prowokacja daje całkiem ciekawe efekty)

START .... zatrzymuje grę, otwierając dostęp do opcji ustawień gry
SELECT .... zatrzymuje grę, dając dostęp do inwentarza

KONWERTER

Do gry dodano to urządzenie po to, by można było zaopatrywać się w apteczki i paliwo do piły. Na samym początku urządzenie jest jednak bezużyteczne - powód? Ash nie bardzo wie, jak go obsługiwać, ale wraz z postępem gry, znajdziesz dwa dokumenty, które wprowadzą Cię w tajniki przemiany i nie będziesz już dłużej uzależniony od znajdywania kanistrów i apteczek, bo prostu stworzysz je sobie sam. Poniższa krótka lista powie Ci, co możesz przetworzyć i na co:

White mushroom	mała apteczka
Red mushroom	mały kanister
Flame fluid	mały kanister
Moonshine jug	mały kanister
Jug	mały kanister

BRONIE

Do dyspozycji głównego bohatera oddano dość skromną ilość broni, to sztuk raptem pięć, za to cztery z tych śmiercionośnych narzędzi dają się upgrade'ować. Dzięki specjalnym zestawom części (UPGRADE PARTS) możesz podnieść moc broni, czy zwiększyć ilość amunicji w magazynku. Patrz tabelka.

PIŁY:

Chainsaw - po utracie ręki Ash dość długo zastanawiał się, co mogłoby choć częściowo zrekompensować tę stratę, wybrał piłę mechaniczną napędzaną wszystkim co tylko spala się równie dobrze jak benzyna. Zamontowana na jego prawym przegubie zadaje takie sobie obrażenia, chyba że się ją odpali, wtedy jakość powodowanych zniszczeń podnosi się do średniej, dość duże zużycie paliwa.

Big Tooth Chainsaw - zdobyta na jednym z bossów nie różni się wiele od swej poprzedniczki pod względem siły zadawania ran, ma za to bardzo małe zużycie paliwa, co zwiększa radość z korzystania z niej (rozkosz prawie bez końca).

Chainsaw With Damascene Steel Blade - stal damasceńska znana była jak świat długi i szeroki jako tworzywo wykorzystywane do produkcji najlepszych na świecie ostrzy. Jeśli więc zaopatrzyć piłę tarczową w ostrze wykonane z właśnie tej stali, otrzymamy najsilniejszy oręż w grze; szkoda tylko, że żre tyle benzyny (niby coś tam ostatnio paliwo potaniało, więc szybki wyskok do CPN i znów rozkosz bez końca:).

BROŃ BIAŁA:

Axe - siekiera jak siekiera, podstawowe wyposażenie naszego gościa, ale doskonale nadaje się jako broń wspomagająca w walce, utrzymująca wroga przed Tobą jeżeli próbuje zwiać lewą stroną, przydatna zwłaszcza przy dobijaniu.

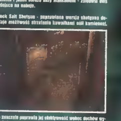
PISTOLETY:

Knowby z Pistol - podstawowe wyposażenie Asha - kaliber 45, mieści osiem naboi, ma bardzo słabą siłę rażenia - amunicji pozbędziesz się szybciej niż myślisz, lepiej nauczyć się zabawy z toporkiem i piłką, zdecydowanie najsłabsza broń w grze.

Nail Gun - strzelający zarówno gwoździami, jak i zwykłymi pociskami do pistoletu - ulepszona wersja broni profesora Knowby'ego, wraz z upgrade'em otrzymujesz możliwość wystrzelenia piętnastu kul bez potrzeby przeładowywania i całkiem przyzwoite zadawane obrażenia.

STRZELBY:

Shotgun - strzelba ze skróconymi ręcznie lufami, a mówiąc popularnie - obrzyn, jest to dawna znajoma Asha (Boomstick) i nieźle się ucieszy, gdy ją odnajdzie, duża siła rażenia i jeden bardzo duży mankament - zaledwie dwa miejsca na naboje.



Rock Salt Shotgun - poprawiona wersja shotguna dostaje możliwość strzelania kawałkami soli kamiennej, co znacznie poprawia jej efektywność wobec duchów wyskakujących spod ziemi, miejsce na cztery pociski - najsilniejsza broń palna w grze.

KARABINY:

Rifle - karabin jak wiadomo ma większy zasięg celnego ognia niż strzelba, doskonale nadaje się do precyzyjnego strzelania, niestety momentów wymagających precyzji w zadawaniu strzału w grze praktycznie nie ma, więc zero radości, przyzwoita ilość sześciu naboi plus całkiem niezłe zadawane rany czynią z karabinu drugą pod względem wartości broń.

Spike Rifle - ulepszony karabin zdolny jest (podobnie jak pistolet) strzelać gwoździami, jest nieco tylko słabszy od Rock Salt Shotguna, ale ma nad nim przewagę jeśli chodzi o ilość "łykanej" amunicji - osiem sztuk!

PORADY

czyli jedenaście przykazań

1. Pierwsze i chyba najważniejsze - używaj klawisza "trójkąt" jak najczęściej w czasie walki, Ash będzie wypowiadał bzdurne kwestie, ale efektem ubocznym będą większe apteczki zostawiane przez przeciwników. Nie każdy z wrogów coś po sobie zostawia, warto jednak pomasować nieco trójkącik:).

2. Walcząc w zwarciu (czyli używając piły i topora) staraj się uderzać naprzemiennie jedną i drugą ręką. Przeciwnik będzie miał wtedy znacznie ograniczoną możliwość uniknięcia ciosu i łatwiej wszystko na nim zaliczysz.

3. Zbieraj grzyby - już niedługo przydadzą się i bezsensowne (wydawałoby się) trzymanie ich w inwentarzu zwróci się z nawiązką.

4. Konwerter nie służy jako wypełniacz skrzyń, ale jako doskonałe źródło leków i benzyny.

5. Rzeczy warte uwagi mrugną do Ciebie wesoło, gdy znajdziesz się w miejscu ich wypoczynku. Mrugać nie przestaną, dopóki ich nie weźmiesz.

6. Istnieje grupa przedmiotów, które mrugać do Ciebie nie będą, choćbyś się skichał i posmarkał cały. Zazwyczaj można je spotkać w tak podejrzanych miejscach jak szafka, skrzynia, czy nie przymierzając stół.

7. Broń palna przeładowuje się automatycznie, gdy przyciśniesz "strzał" - tracisz jednak czas potrzebny na oddanie strzału. By nie marnować czasu, musisz nauczyć się liczyć zawartość Twojego magazynka i po jego opróżnieniu wejść (SELECT) do inwentarza, a tam uzupełnić braki w amunicji.

8. Jeśli Ash podniesie jakąś kreaturę na piłę (włączoną oczyw.), możesz dobić stwora używając narzędzia trzymanego w lewej ręce. W połączeniu z jakimś mocnym tekstem może to dać sporą uciechę.

9. Wracając do jakiejś lokacji ze zdziwieniem stwierdzisz, że grzyby odrosły. Spróbuj to wykorzystać do napakowania się apteczkami i kanistrami z benzyną. Osobiście radzę wracać do lokacji z grzybem wtedy, gdy przechodząc w inne miejsce musisz chwilę poczekać na dogranie danych. Udało mi się w ten sposób zebrać dwanaście grzybów w różnych kolorach (konkretnie: w białym i czerwonym).

10. Ponieważ sterowanie głównym bohaterem woła czasami o pomstę do nieba, spróbuj z zimną krwią przespacerować kawałek, który należałoby przebiec (np. przy omijaniu pojawiających się duchów, w ciasnych pomieszczeniach itp.). Mniej oberwiesz, nie unikniesz bezwładnego biegu na ścianę.

11. Odwracanie się do wroga tyłem, choć jest na pewno przejawem niesamowitej odwagi, słabo służy zdrowiu naszego bohatera. Obrywa wtedy więcej niż gdyby przyjął cios "na klatę".

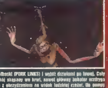
DYSK 1.

No cóż, okazuje się, że przyjazd z Jenny do miejsca, w którym sześć lat wcześniej działy się, delikatnie mówiąc, bardzo dziwne rzeczy, nie był najlepszym pomysłem. Nic się nie skończyło, zło nie umarło, co gorsza - opętana dłoń Asha przetrwała i dzięki odtworzeniu nagranej na taśmie inwokacji z Księgi Umarłych, sprowadziła ciemne siły ponownie. Z lustra, w którym przegląda się bohater wyskakuje jego mroczny odpowiednik, zabiera ze sobą Jenny - dziewczynę, która przyjechała do chaty profesora Knowby'ego razem z Ashem po to, by ten mógł uporać się z dręczącymi go koszmarami. Porwana dziewczyna żyje, Ash czuje, że nie została ona zabita i nie zamieniła się (jeszcze) w błyskającego wywróconymi do góry oczami truposza. Znów odciętą rękę zastąpi mu piła mechaniczna, a solidnie wyglądająca siekiera zrobi miazgę z każdego mięcha, jakie pojawi się na jego drodze. Polowanie czas zacząć...

Stoisz przy magnetofonie, zabierz taśmę (SAVE TAPE) ze stolika, naładuj pistolet (KNOWBY'S PISTOL) i uzbrój się w siekierę (AXE). Kilka kroków w stronę zamkniętych drzwi i spod podłogi wyłania się pierwszy zawodnik. Pluje jakimś zielonym świństwem, więc nie dawaj mu wytchnienia waląc raz toporem, raz włączoną piłą. Jeśli zniknie pod podłogą, możesz być pewny, że za chwilę objawi się ponownie. Pamiętaj o tym, że możesz nadziać go na włączoną piłę i walić siekierą - gdy zginie, wypowiedz jakąś kwestię ("trójkąt"), sprawi to, że zdobyty na wrogu przedmiot będzie lepszy. Sprawdź jeszcze pokój, na podłodze znajduje się zamknięte od drugiej strony wejście. Na lewo od kominka masz dwoje drzwi, wejdź najpierw w te po lewej. W pokoju z pianinem znajdziesz pierwszą z brakujących stron Necronomiconu (NECRONOMICON, PAGE 1) leżącą właśnie na pianinie. Drzwi naprzeciw okna prowadzą na korytarz, z którego możesz dostać się do kuchni - w lodówce leży kanapka (BALONEY SANDWICH). Możesz również zajrzeć do łazienki - w szafce nad umywalką znajdziesz witaminy (VITAMINS). Wytrwałym pozostawiam radość skorzystania z klopa - poczujecie się jak nowi ludzie. Na wspomnianym korytarzu znajdują się jeszcze jedne drzwi, prowadzą one na zewnątrz budynku. Gdy się tam znajdziesz, zabierz leżący na ziemi mały kanister (SMALL GAS CAN) i łom (CROWBAR). Uwaga na pojawiające się duchy, pamiętaj o "mocnych kwestiach" wypowiadanych gdy je zabijesz. Po prawej stoi szopa narzędziowa. Wejdź tam i zajrzyj do skrzyni - możesz teraz nagrać stan gry, co gorąco polecam uczynić. Wyjdź z szopy, załatw oczekujące na Ciebie duchy i obejdź budynek z drugiej strony. Jesteś teraz z przodu budynku. Wyrwij grzyby (RED MUSHROOM) i zabierz leżący z lewej strony chatki kanister (LARGE GAS CAN). Wróć by zabrać leżącą na dymiącej połaci ziemi łopatę (SHOVEL), w tym momencie objawi się bezgłowy truposz, więc włączaj maszynkę, co ją po sobie przykleisz do prawej łapy i zagraj ścierwu na "do widzenia". Zabierz jeszcze grzyba (RED MUSHROOM) i idź ścieżką na południe od głównego wejścia do chaty. Przebij się przez duchy, zbierając po drodze grzyby i apteczki. Dotrzesz do miejsca, w którym stoi Twój samochód - niestety jest zamknięty, a kluczyki ma Jenny (w Polsce nie byłby to większy problem:). Obejrzyj sobie jeszcze zniszczony most (przypomina półotwartą dłoń) i wiszącą na nim stronę z Księgi Umarłych - nie dosięgniesz jej. Po lewej od mostu jest ścieżka, biegnąc nią napotkasz nowe pożywienie dla Twojej piły - latające nietoperze z czaszkami zamiast głów. Możesz je po prostu minąć, zamiast bawić się w walkę z nimi. Przy końcu ścieżki usłyszysz dziecięcy śmiech, parę kroków i zobaczysz w jaki sposób bawią się dzieci. Dwóch skautów nie stanowi jednakże większego zagrożenia, pozbieraj grzecznie lekarstwa, leżące na ciele mięso (SMELT JERKY), sprawdź palenisko, by znaleźć łatwopalny płyn (FLAME FLUID) i idź ścieżką w prawo. Na skrzyżowaniu weź paczkę naboi do strzelby (SHOTGUN SHELLS) i idź w prawo, do zamkniętej bramki, podnosząc przy okazji kościelną ulotkę (CHURCH PAMPHLET). Wróć do rozwidlenia i idź na południe, do obozu skautów. Gdy wybijesz podrostków, pojawią się duchy (niestety nie da się ich trwale eksterminować). Sprawdź szybko namiocik po lewej stronie dużego namiotu (list), w dużym znajdziesz naboje do strzelby (RIFLE AMMO). Jeśli wykończyłeś skautów, możesz zabrać leżącą na ziemi taśmę (SAVE TAPE), idź zarośniętą ścieżką na lewo od namiotów, by ujrzeć zasypane kamieniami wejście do starej kopalni. To ta, o której wspomina list znaleziony w namiocie, ta, w której zginął opiekun harcerzyków. Hmm.

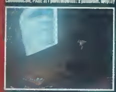
Zaraz przy wejściu natkniesz się na podręcznik skauta (WOLVERINE GUIDE BOOK) i skrzynię. Póki nie masz strzelby i karabinu, możesz odłożyć amunicję do niej, nagraj stan gry. Dzięki podręcznikowi Ash nauczy się robić małe apteczki z białych grzybów, wystarczy użyć grzybka i konwertera. Po lewej na ścianie wiszą dwa druty - kiedy odłączysz baterię zasilającą oświetlenie, nie ma co nawet myśleć o wejściu w głąb ciemnej kopalni, czeka Cię więc droga powrotna do chaty. Shit...

Jeśli już udało Ci się to zrobić, udaj się ścieżką na lewo od chaty (tam gdzie znalazłeś łopatę), przebij się przez dwa duchy, by dojść do miejsca wyglądającego jak cmentarz dla psów. Zabierz leżącą korbę (CRANK) i oczywiście grzyby, spójrz na generator - może on uruchomić jakieś cięgło. Drzwi do budynku są zamknięte na głucho, więc idź w prawo. Chwilę później spotkasz pierwszego mieszkańca domostwa - nie żyje, ale wciąż się rusza. Oświetlona lampą bimbrownia kryje dzbanek (MOONSHINE JUG), idź dalej ścieżką, zabierając po drodze kanistry z benzyną. Będąc w lesie skieruj się w prawo na pierwszym skrzyżowaniu - zobaczysz maszynę do strzyżenia trawników (jeżeli wybierzesz lewą odnogę, znajdziesz się w ślepym zaułku, ale za to z białymi grzybami). Wyjmij z niej linkę startową (DRAW CORD) i walcząc ze szkieletami, wróć z powrotem do domostwa (tego z bimbrem). Pozbieraj białe grzyby i użyj linki z korbką na generatorze. Dwóch mieszkańców domu wyjdzie Ci na spotkanie, rozpraw się z nimi i idź do otwartych drzwi, zabierając po drodze taśmę (SAVE TAPE). Gdy znajdziesz się wewnątrz, Twoja zbrojownia powiększy się o obrzyna (BOOMSTICK). Weź leżącą na podłodze kartkę (HELLBILLY JOURNAL) i wejdź na stolik postawiony tuż pod wbudowanym w sufit wejściem. Użyj łomu, by dostać się piętro wyżej, czeka Cię ciekawa rozmowa z leżącą w łóżku otoczonym świetlistą barierą babcią. Dostaniesz od niej klucz do chlewa (RUSTY KEY). Zlaź ze stołu i idź do drzwi widocznych z lewej, miń je i idź do góry. Ash znajdzie gazetę (MODERN MOONSHINER MAGAZINE), dzięki której będzie mógł tworzyć paliwo do piły z czerwonych grzybów. Znajdzie też dwóch kolejnych mało-dobrych domowników. Na ścianie wisi piękny, sporządzony na wygarbowanej ludzkiej skórze portret, przedstawiający całą rodzinkę. Idź przejściem po lewej, z grupy naczyń ustawionych z prawej strony zabierz dzbanek (MOONSHINE JUG), ze stołu weź



kiełbaski (PORK LINKS) i wyjdź drzwiami po lewej. Cały pokój skąpany we krwi, nawet główny bohater wzdryga się z obrzydzeniem na widok lokalnej rzeźni. Do pompy stojącej przy ścianie możesz przymocować korbę (CRANK), jednak ciągle brakuje jakiejś części. Zza drugich drzwi dobiega tajemnicze pochrząkiwanie, otwórz je kolejnym kluczem i wejdź do chlewa. Rozpraw się z dwoma świniakami, zabierz leżący silnik (PUMP MOTOR) i wróć do pompy. Zamontuj w niej silnik - odessana krew odsłoni kanał, którym przedostaniesz się niżej. Jeszcze jedna świnia do utłuczenia, weź połyskujący we krwi amulet (AMULET) i wracaj na górę. Do babci. Daj jej amulet, o który prosiła...

...cóż za zaskakująca zmiana sytuacji. Pojawia się potężny boss, którego najlepiej rozwalić piłą i siekierą, zwłaszcza w momencie, gdy zacznie migotać na zielono - odsłoni wtedy korpus i można go przyłożyć piłą. Pozostawi po sobie truciznę (HERBICIDE) i stronę Necronomiconu (NECRONOMICON, PAGE 2). Zejdź na dół, weź taśmę (SAVE TAPE) i załatw jeszcze jedną świnię. Wyjdź z budynku i idź do fabryczki, w której znalazłeś kosiarkę. Na rozwidleniu ponownie skręcisz w lewo, idź w dół ścieżką, na najbliższych rozstajach skręć w prawo, a następnie wybierz lewą drogę - doprowadzi Cię do skrzyżowania. Idź w lewo, ścieżką dojdziesz do miejsca zablokowanego przez dzikie krzewy. Użyj tasaka [illegible] i staniesz oko w oko z niespodziewanym stworem. Tym razem jest to ożywione złą siłą drzewo. Najlepiej jest stanąć blisko, przy korzeniach po prawej i siec toporem więcznie piłą. Gdy się wywróci, dostaniesz kolejną z zaginionych kartek Księgi Umarłych (NECRONOMICON, PAGE 3) i porozmawiasz z pastorem. Wręczy

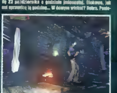


Ci klucz do Twojego auta (CAR KEY) i nakaże odszukać pozostałych stron przeklętej księgi. Brama za którą stoi otworzy się dopiero, gdy zdobędziesz wszystkie pięć stron, więc wróć na plac, gdzie stoczyłeś walkę z roślinką, zabierz taśmę (SAVE TAPE) i zapisz stan używając skrzyni przy bramie. Teraz będziesz zmuszony iść do swego wozu (pamiętasz gdzie?). Całe szczęście, że las "znormalniał" - nie ma już szkieletów (za to są duchy). Najkrótszą drogą wydaje się być ta, która od skrzyżowania czterech ścieżek prowadzi w dół. Dojdziesz do chaty gdzie się wszystko zaczęło i vis-a-vis drzwi frontowych masz dróżkę prowadzącą do samochodu. Użyj kluczyka (CAR KEY), zabierz akumulator (CAR BATTERY) i wespnij się po maszynie, by dostać czwartą z mrocznych stron (NECRONOMICON, PAGE 4). Znaleziony akumulator posłuży jako źródło prądu w kopalni (byłeś tam już), trzeba więc się tam udać. Podłącz akumulator do przewodów, stanie się światło i będziesz mógł wejść w głąb sztolni. Przejdziesz parę kroków kopalnianym chodnikiem i czeka Cię kolejna walka z szefem, tym razem jest to nawiedzony starszy [illegible], zupełnie niewrażliwy na atak bronią. Jak go pokonać? Trzeba walić w drewniane stemple, ustawiając się tak, by być po drugiej stronie niż [illegible]. Spadające mu na głowę kamienie zrobią swoje, musisz go jednak zdzielić w ten sposób kilka razy. Po wygranej walce pozostawi apteczkę i klucz do strzelnicy (ARCHERY RANGE KEY). Wróć do skrzyni i przy użyciu znalezionej przy niej taśmy (SAVE TAPE) nagraj stan. Czas udać się do miejsca, gdzie znalazłeś kościelną [illegible]. Przypominasz sobie zamkniętą bramkę - to właśnie droga do strzelnicy. Gdy tam wejdziesz, zobaczysz przybitą do drzewa ostatnią z poszukiwanych stron (NECRONOMICON, PAGE 5). Pułapką śmierdzi na kilometr, ale trudno - zabierz kartkę i rozpraw się z trzema łucznikami, którzy zielonacka zaczęli do Ciebie strzelać. Zdobyczą po walce będzie karabin (RIFLE). Masz już wszystkie z pięciu brakujących stron Necronomiconu, więc czas porozmawiać z pastorem, z którym widziałeś się po zabiciu drzewa. Nagraj stan gry przed kościelną bramą i przywołaj pastora. Chciałby biedny wrócić do kościółka, ale "coś" mu przeszkadza, Ty zaś musisz tam wejść, gdyż schowano tam potężny sztylet artefaktyczny, zdolny zatłuc zło na całym świecie, ale powodujący zarysowań i pozostawiający miły zapach siarki. Gdy klecha schowa się za bramą, idź w lewo, zabij szkielet i wejdź do budyneczku, zabierz złe drzewko (EVIL SAPLING) i wyłaź. Następny przystanek to krypta z chodzielcem wewnątrz - wykończ go zabierz taśmę (SAVE TAPE), zwróć uwagę na szkielet lekarza pochowanego z własną torbą lekarską. Kolejna krypta to SAVEPOINT - dzięki umieszczonej wewnątrz skrzyni. Pozostało Ci już tylko spenetrować ostatnią kryptę na lewej stronie - znajdziesz kapelusz (THE BROWN HAT) i nagrobek (HEADSTONE) z napisem "Matka" (z tym, że ten znajduje się nie w kryptach, ale między nimi). Dobra. Czas rozwiązać zagadkę czterech grobów. Nad pierwszym z lewej postaw nagrobek, przed nagrobkiem drugiego połóż kapelusz, przed czwartym posadź złe drzewko. Jeśli jeszcze nie "sejwowałeś", radzę to uczynić teraz, zanim wejdziesz do kościoła. Czeka Cię tam bowiem rozprawa z samym sobą, tylko w nieco odchudzonej formie. Doskonałym narzędziem będzie strzelba i (jeśli zabraknie amunicji!) piła [illegible]. Klient pozostawi po sobie paczkę nabojów do strzelby (SHOTGUN SHELLS) i fajną nową piłę (BIG TANK CHAINSAW). Spadasz na dół. Miń kilka pomieszczeń (uwaga na szkielety i duchy), znajdziesz taśmę (SAVE TAPE), by znaleźć się w sali z projektorem filmowym. Drzwi na prawo od niego prowadzą do pokoju ze skrzynią. Weź leżący na podłodze klucz (WRENCH), a z półki zabierz słoik (JAR). Wracaj do sali projekcyjnej - widzisz parę wydobywającą się z rury po lewej od projektora. Użyj przy tym klucza (WRENCH), to pozwoli Ci przejść przez drzwi znajdujące się w pokoju ze skrzynią (Sam mile widziany). Tu ostatni wróg na tym [illegible] (czy raczej [illegible]), znajdziesz też poszukiwany sztylet - jest wbity w jej plecach. Tym razem trzeba będzie uzbroić się w coś do strzelania, trzymając dystans od tej maszkary jesteś w stanie uniknąć poważnych obrażeń jakie może Ci zadać trzymanym przez siebie sztyletem. Na domiar złego, gdy zejdzie jej połowa energii przemieni się w "długoszyję", choć nieco powolną istotę i przywróci sobie pełnię życia. W nowej postaci tylko jej głowa jest wrażliwa na ciosy, więc radzę dobrze celować (choć mała piłka mechaniczna też nieźle sobie radzi). Koniec końców, gdy ją unicestwisz pojawi się pastorałek i zrobi Cię pięknie w konia, choć trzeba mu przyznać, że złe z Jenny wypędził. Ale to skutki uboczne... Koniec dysku pierwszego.

DYSK 2.

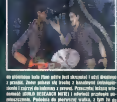
Twoje gorsze odbicie otwiera tunel czasowy i porywa Jenny. Nie mając zbyt wiele do stracenia, rzucasz się za nimi w nicość i wpadasz jak śliwka w kompot. Teraz już rozumiesz co miało oznaczać wiadomość o rycerzu z niebios zawarta na jednej ze stron Necronomiconu, według [illegible] jest solidnym bólem tyłka, który strzaskałeś sobie przy lądowaniu. Chwilę zajmuje Ci dojście do siebie i już mniej więcej kapujesz, że znalazłeś się w Damaszku w 738 roku. Całe szczęście, że naszej ery, bo to oznacza, że już za jakieś 800 lat Gutenberg wymyśli czcionkę, a gdy minie wieków 1200 będzie coś można pomówić o silnikach spalinowych, elektryczności i tego rodzaju pierdołach, które normalnemu przed-średniowiecznemu człowiekowi raczej się nie przydawały.

Jesteś na dziedzińcu opuszczonej przez ludzi i konie stajni. Za sobą masz skrzynię, przed sobą zauważysz połyskującą wesoło taśmę (SAVE TAPE) i wiadomość (SHIRAZ). Wejściem po lewej dostaniesz się na plac broniony przez dwa opancerzone szkielety. Warto stanąć w przejściu między ścianą, a studnią, żeby nie atakowały Cię jednocześnie. Jeden z nich pozostawi korbę (HANDLE), drugi (sic!) dał mi naboje do pistoletu. Fajnie, fajnie... Ale to jeszcze nie koniec, takich miłusińskich pojawi się jeszcze parę, więc radzę nie opuszczać bezpiecznego miejsca przy studni. Pozbieraj ładnie pozostawioną przez nich amunicję, oraz kołowrót (SPOOL) i klin (PIN). Połącz trzy znalezione rzeczy (HANDLE, SPOOL, PIN) ze sobą, by stworzyć mechanizm mostu (BRIDGE MECHANISM). Miń zamkniętą bramę, zwracając uwagę na wyrzeźbiony na niej ornament przedstawiający zaćmienie słońca i idź drogą na południe. Czeka Cię rozprawa z kilkoma starymi znajomymi, ale warto, bo mają fajne lekarstwa. Przy zamkniętej na głucho bramie, po prawej, masz zejście do rozebranego mostu, niestety mechanizm rozsuwający gdzieś się zapodział, ale masz już swój własny - nigdzie się bez niego nie ruszasz. Zamontuj ustrojstwo i most rozwinie się automatycznie. Na jego drugim końcu oczekuje na Ciebie szkielet i wiadomość o egzekucji Abdula Alzeeza (NOTICE OF EXECUTION), który ma ponoć zostać stracony w dniu 23 października o godzinie jedenastej. Ciekawe, jak oni sprawdzą tę godzinę... W dawnym wieku? Dobra. Ponieważ dojście do odległej o pięć metrów celi zabiera średnio rozwiniętemu Ashowi kilka godzin (zdąży się ściemnić:), więc pogawędkę ze skrytym Abdulem, któremu zachciało się tłumaczyć Necronomicon odbędziesz już w ciemnościach. Powrót byś odszukał kupca i zdobył od niego WHITE SCIMITAR, który to jest zdolny rozwalić odrzwia i resztę celi pisarza. Dupa by wszelako z tego wyszła wielka, jeżeli by do zadania C-4 użyć, rozwaliłby on bowiem celę, nie i samego Abdula niejeden odłamek, by w łeb prasnął. Stąd ten Scimitar. Wróć na górę. Uprzednio zablokowana brama, teraz daje się otworzyć, też na się znajdziesz części (UPGRADE PARTS), które pozwolą na wzmocnienie Twej broni. Wkrótce spotkasz też kupca (jakie to było proste), a także, o dziwo, swój samochód. Sprzedawca wytłumaczy Ci, że WHITE SCIMITSA to rodzaj białego proszku zdolnego tworzyć szalejący ogień i by go odpalić będziesz potrzebował jakiegoś lontu (FUSE). W głębi sklepu znajdziesz tablicę z wyrytym słońcem. Gdy Ash się jej zajmie, otworzy bramę z ornamentem zaćmienia słońca (tą przy studni). Opuść sklep, zabierz czerwonego grzyba i dzban z likierem (JUG) (oczywiście da się go przerobić na paliwo) z pobliskiego stoiska z dywanami. Tuż przy bramie z ornamentem jest stoisko, a jego tajemniczy obsługujący poda Ci pięćdziesiąt metrów sznura (ROPE) i zniknie. Nic się nie martw - już wkrótce pojawi się ponownie już jako duch. Gdy zginie powinieneś znaleźć pierwszą amunicję do poprawionej z leśnej strzelby (ROCK SALT SHOTGUN) - proszę państwa - nie kamienna (ROCK SALT), oczywiście jeśli do tej pory nie użyłeś części (UPGRADE PARTS) do ulepszenia innej broni. Nie, nie... Wyżej wymieniona broń stanowi doskonałą nauczkę dla każdego ducha jaki odtąd pojawi się na Twojej drodze. Pora przekroczyć wreszcie bramę. Fia, fia, fontanna, pałac, duch po lewej, ale masz strzelbę na sól, więc tylko fontanna (trochę śmierdzi) i pałac. I proszek, którego szukasz (EXPLOSIVE POWDER). Drzwi na wprost od fontanny zablokowane są jakąś magiczną formułą, pozostaje więc tylko wrócić do domu kupca. Wcześniej możesz złożyć do kupy proszek (EXPLOSIVE POWDER) i sznur (ROPE) by otrzymać proszek z lontem (EXPLOSIVE POWDER AND FUSE). Porozmawiaj z kupcem, da Ci kanister (FUEL TANK) i się zdematerializuje, ale za to pojawi się duch. Gdy go odeślesz do krainy wiecznych łowów (czy ja tego już gdzieś nie napisałem... hmm...), połącz kanister razem z proszkiem i lontem, by w efekcie otrzymać bombę (MAKESHIFT BOMB). Zanieś ją do więzienia pisarza i tam też ją użyj. No, jak na pięćdziesięciometrowy lont, to zapaliło się to zadziwiająco szybko. Drzwi jednak wyrąbało, więc szczęśliwy Abdul nawinie Ci w drodze o tym, jak to pozostał jedynym człowiekiem, który ima się przejęcia przez złe moce. Gadka w sumie bezużyteczna, ale kule magii Alzeeza to już jest coś - odblokuje drogę do pałacu i odejdzie. Zabierz drugi zestaw części (UPGRADE PARTS) i taśmę (SAVE TAPE), a obok masz skrzynię, więc wiesz co zrobić z taśmą. Idąc w prawo od skrzyni dojdziesz do miejsca, w którym przy pomocy kamiennych podstawek i rzeźb planet, chciano przedstawić zaćmienie słońca. Z tym że brakuje i naszej błękitnej planety i słońca, są tylko otwory w kamieniach. W ścianie, przy której stoi skrzynia, znajduje się przejście. Usłyszysz to samo mruczenie, jakie dało się usłyszeć, gdy byłeś przy rzeźbach. Dobywa się ono z gardeł małych stworzeń, które padają niczym muchy, gdy je potraktować czymś ostrym. Nie staraj się wybić ich wszystkich, ale dając rady, ciągle



pojawiają się nowe - po prostu przebij się przez nie do komnaty z leżącymi na podłodze notatkami (ASTRONOMICAL NOTES).

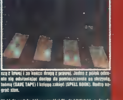
W pokoju obok zmierzysz się z latającym dziwolągiem używającym ognia jako broni, wystarczy wejść z włączoną piłą i gościa trochę przyciąć - pozostawi klucz (EARTH KEY). Wyjdź z powrotem na korytarz z maluchami, zauważ drzwi po drugiej stronie. Mają wyryty symbol słońca, więc zapewne niedługo tu wrócisz z właściwym otwieraczem. Wróć do głównego holu (tam gdzie jest skrzynia) i użyj drugiego z przejść. Znów pobaw się trochę z banalnymi świniogłowieniami i zajrzyj do komnaty z prawej. Przeczytaj leżącą wiadomość (GUILD RESEARCH NOTE) i odwiedź przyległe pomieszczenie. Podobna do pierwszej walka, z tym że po śmierci kolejny zostawi inny klucz (SUN KEY). Wejdź na korytarz i dojdź nim do witraża na końcu - po lewej masz wrota oznaczone symbolem Ziemi. Użyj znalezionego klucza (EARTH KEY) i jesteś w okrągłej sali z dwoma "maluchopodobnymi". Nie zaatakują dopóki nie spróbujesz czegoś głupiego, jak na przykład zabranie niebieskiej kuli, której pilnują. Ty jednak jesteś tu po to, żeby robić takie głupie rzeczy, a piła i strzelba dzielnie Ci w tym będą sekundować. Załatwisz ich dwójkę, to zabierzesz taśmę (SAVE TAPE), kulę symbolizującą Ziemię (EARTH ORB) i parę apteczek. Teraz nadszedł czas by sprawdzić, do czego służy kluczyk numer dwa (SUN KEY). Czyżby drzwi z wyrytym symbolem słońca, znajdujące się w drugiej części kompleksu? Dokładnie. Znów dwóch strażników przebranych w mnisie szaty, czeka aż stąpisz pierwsze kroki, napełnij więc piłę, nakarm shotguna i zapoznaj się z nimi. Pozbieraj lekarstwa i weź świecącą żółtą kulę symbolizującą słońce (SUN ORB). Wracaj do skrzyni, nagraj stan, podejdź do miejsca pokazującego zaćmienie i włóż kule we właściwe miejsca (czyli do niższej podstawki słońce, do wyższej ziemię). Skomplikowany mechanizm bazujący na optycznej elektronice otworzy wrota do sali, gdzie już rozgrzewa się Twój kolejny większy przeciwnik. Sposobem na niego jest piła, włączona, i mały dystans, nie zdąży wtedy odpalić swoich magicznych ataków i zadowala się kopnięciem, które jednak nie robi Ashowi większej krzywdy. Zgon spowoduje odpłynięcie wody i otwarcie drogi do akweduktów. Zobaczysz pierwsze oznaki zwątpienia w szeregach przeciwnika, odważna Jenny podejmie nawet próbę ucieczki, ale czy udaną? Natomiast Abdul doprowadzi Cię do komnaty i możesz iść dalej. Parę kroków i jesteś przy skrzyni i skomplikowanym sześcioskładnikowym ziemskim mechanizmie, broniącym drogi przez żelazne wrota. Z mechanizmem Ash poradzi sobie jednak nadspodziewanie dobrze i wrota stoją otworem prowadząc do kolejnej bijatyki.



Kościotrup z kluczem zadaje dosyć duże obrażenia, jeśli pozwolisz mu podejść zbyt blisko, więc optymalnie będzie skorzystać z broni palnej. Pozostawi po sobie apteczkę i dostęp do pomp. W jednej z nich brakuje dźwigni, wiadomość pozostawiona przy pompie głosi, że dźwignię można odebrać w zbrojowni. Druga z pomp działa i obniży poziom wody w akweduktach. Po wyjściu z maszynowni zostaniesz okrążony przez grupę wypierdków maluczkich, pozostawiających po sobie apteczki i amunicję do strzelby. Zejdź prawą stroną zabierając po drodze taśmę (SAVE TAPE), mała nisza w sobie kryje dźwignię opuszczającą most do zbrojowni. Powinieneś pamiętać gdzie to jest, ale jeśli pamięć Cię zawodzi, to podpowiem, że w pobliżu sklepu z Twoim samochodem. Ogromny, zakuty po zęby w stal szkielet, z ciężkim młotem w ciemnych łapach nie stanowi po prawdzie zagrożenia, ale lepiej się przed nim schować. Pomieszczenie w którym się znalazłeś zawiera skrzynię, dziwny hak wiszący po prawej stronie i malowidło przedstawiające plan obrony zbrojowni. Drzwi z prawej można otworzyć tylko pociągając za łańcuch, wybierz więc wejście naprzeciwko. Dwóch szkieletach strażników nie stanowi większego problemu dla strzelby, z szafki przy drzwiach zabierz naboje do pistoletu (PISTOL ROUNDS) i strzelby (ROCK SALT). Z pomieszczenia są dwa wyjścia, to z prawej niestety jest zablokowane, powtarzając więc schemat wybierz drzwi z lewej. Załatw jednego żołnierza pilnującego taśmy (SAVE TAPE), haka (HOOK) i szafki z gwoździami do pistoletu (żeby ich jednak użyć, musisz mieć przerobioną spluwę). Wróć teraz do dziwnego haka, w korytarzu ze skrzynią. Użyj znalezionego przed chwilą haka (HOOK), w ten sposób otworzy się przejście po prawej. Za nim i drzwiami z lewej strony masz kuźnię. Tu znajdziesz części (UPGRADE PARTS), które pozwolą Ci na dokonanie ostatnich poprawek w Twej broni, oraz dzbanek z klejem (JUG). Na stole leży odlew w dziwnym kształcie, dający się przerobić na klucz, przy palenisku masz kowadło - na razie tylko zakonotuj to sobie w pamięci i wio po schodach na górę. Załatw samotnego bohatera, zabierz klucz (SKULL KEY) i zwróć uwagę na dwa miedziane gary, oraz komplet przełączników. Wróć na korytarz, idź w głąb i wejdź do pokoju po prawej (musisz użyć klucza z czaszką). Za skrzynią przy drzwiach weź dużą apteczkę, z podłogi podnieś kartkę z kapitańskiego dziennika (CAPTAIN'S LOG) i skieruj się do drzwi po lewej. Kapitan Szkielet we własnej skromnej osobie. Nie ma co się wysilać ze strzelbami, karabinami i pistoletami, po prostu włącz sprzęcicho i potnij gościa na plasterki. Pozostawi matrycę na klucz (KEY MOLD), z którą to pojedziesz do kuźni. Przy stole z metalem użyj matrycy, by przerobić ją na klucz (BATTLEMENT KEY). Ten z kolei użyjesz przy przełącznikach mieszczących się na szczycie murów (znalazłeś tam SKULL KEY). Jeden z miedzianych garów wskoczy na swoje miejsce, drugi napotka pewne problemy na swej drodze - złamała się prowadnica. Podejdź do gara, wyciągnij pogiętą prowadnicę (BROKEN TRACK) i złaź na dół.

Przez kuźnię dostań się z powrotem na korytarz (ten ze skrzynią), wbiegnij do drzwi naprzeciwko i załatw dwie nowo zakute pały. Wyjdź z komnaty, która wcześniej była zamknięta od środka, więc sprawdź czy jest tak nadal. Okazuje się, że nie. Załatw szkielet wewnątrz, z szafki zabierz amunicję do strzelby (ROCK SALT) i przejdź do pokoju obok. Głupek, który na Ciebie czeka zostawi w spadku młot (HAMMER), o pozostałych, wiszących na ścianach urządzeniach możesz jedynie pomarzyć. Z powrotem do kuźni - przy okazji połącz przy kowadle młotek (HAMMER) z popsutą prowadnicą (BROKEN TRACK), by otrzymać prowadnicę (TRACK) i lać znów na górę. Przy garze użyj szyny (TRACK). No, ale nie do końca o to chodziło. Szczerze powiedziawszy, w ogóle tak nie miało być. Ale trudno. Pamiętasz ogromnego szkieletora, który zapędził Cię do kryjówki? No to właśnie z nim będziesz walczyć. Oczywiście nie ułatwienie zadania, klient jest zupełnie niewrażliwy na broń, ale za to dziwnie żywiołowo reaguje na podgrzanie i szybkie schłodzenie. Gar po lewej to ciepełko, zaczekaj aż kościotrup do Ciebie podejdzie, po czym pociągnij za linę raz (by zobaczyć animację) i drugi raz (by wylać mu to na łeb). Teraz szybko leć na drugą stronę placu i powtórz ćwiczenie. Oblejesz rozpalonego do czerwoności młota i zostanie mu już tylko połowa energii. Jeszcze tylko jeden taki manewr i wszystko jest OK, gościu pozostawia taśmę (SAVE TAPE), nowiutką piłę (CHAINSAW WITH DAMASCENE STEEL BLADE) i miłe wspomnienia. W sali obok znajdziesz skrzynię i dźwignię do pompy (PUMP LEVER). Czas opuścić to nawiedzone miejsce i wrócić do starych dobrych akweduktów. Przedostań się do maszynowni (tam gdzie brakowało dźwigni przy jednej z pomp). Użyj znalezionej wajchy (PUMP LEVER) na pompie i wyjdź z maszynowni. Porozmawiasz chwilę z Abdulem. Twoje alter ego otworzyło portal do innego wymiaru. W czasie waszej pogawędki może się dorwać stwór, który wykona rzut w dal Abdulem. Będziesz musiał wykończyć stwora (najlepiej stojąc między jego grabiami) i jak to na drzewo przystało, najlepiej użyć do tego piły. A wypróbować świeży damasceński nabytek trzeba. Śmierć żywych desek oznacza odblokowanie kolejnej bramy i ponowne spotkanie ze skrybą. Nareszcie dowiesz się do czego Twemu odbiciu potrzebna jest Jenny - poświęcając ją jest w stanie otworzyć bramę łączącą świat żywych i umarłych i narobić niezłego bigosu.

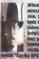
Alzeez otworzy portal przenoszący Cię do grupy połączonych ze sobą salek pełnych małych śmierciopieńków (w tym nowy, zielony gatunek). Załatw je wszystkie i spotkaj się ze swą dłonią (YOUR HAND), nie zapominając przy okazji o pozbieraniu grzybów, amunicji i apteczek, gdy to uczynisz otworzy się powrotny portal, dokładnie w miejscu, w jakim się to pojawiłeś. Tym razem Abdul wysyła Cię z misją do tajnej biblioteki, zabierając przy okazji na chwilę Twoją dłoń. Zabij dwóch mnichów strzegących ksiąg i zabierz pochodnię (TORCH) leżącą na podłodze przy schodach. Odpal ją od jednej z zapalonych pochodni i już masz palącą się pochodnię (LIT TORCH). Wejdź na schody, z prawej strony masz puste miejsce, więc włóż tam pochodnię. Pozwoli Ci to zobaczyć rozwiązanie zagadki z książkami wystającymi z półek. Podejdź do książek i wsuń je w takiej kolejności: najpierw drugą od lewej, później pierwszą z prawej, pierwszą z lewej i na końcu drugą z prawej. Jedna z półek odsunie się odsłaniając dostęp do pomieszczenia ze skrzynią, taśmą (SAVE TAPE) i księgą zaklęć (SPELL BOOK). Radzę nagrać stan.



Wróć do portalu, który przeniósł Cię do biblioteki - znów się aktywuje, dzięki czemu będziesz w stanie spotkać się ponownie z Alzeezem. Dzięki sile księgi zaklęć, reaktywuje on Twoją dłoń (wygląda ona trochę okropnie), a to przytoczy kamienny rum i otworzy się kolejna magiczna brama. Masz za zadanie uwolnić Jenny, później Abdul może wysłać Cię z powrotem w dwudziesty wiek. Gdy wypowie kilka pierwszych słów zaklęcia, z portalu wychynie krabowaty kozioł i po żartach. No to pięknie. Ash mimo wszystko ucieka do bramy i przenosi się wprost na plac ofiarny. Tu wprawdzie sobie Ash zamierza poświęcić Twoją dziewczynę, by stać się panem świata (jakież to banalne). Ty masz piłę i dużo dobrych chęci, więc gdy trzydzieści ruszy za Ciebie, pozdrów go serdecznie z obrzyna i tak do wyczerpania amunicji. Ponieważ klient rusza się dość powoli, zawsze możesz odbiec by zwiększyć dystans i nie łykać tego co zły Ash wyprodukuje. Ostatnie "pozdrowienie" jakie przyjmie spowoduje jego przemianę. Nareszcie pokaże się bestia tropiąca Cię poprzez światy żywych i umarłych. No, nie powiem. Wygląda imponująco. I wcale się nie rusza. Za to gdy zionie zapaszkiem ze swojego ryja, to zawsze skutecznie. Stojąc nie radzę zbyt często stawać w tym miejscu, nie ta za filarami - tu jego wyziewy Cię nie dosięgną. Najgorsze jednak jest to, że nie za wiele można dziadowi zrobić. Hmm... Filary coś się podejrzanie błyszczą, spróbuj grzmotnąć w jeden z nich. O, przestał migotać. To dawaj do następnego, zbierając po drodze flary. Gdy wyłączysz wszystkie cztery, stwór pośrodku stanie się wrażliwy na Twoją broń, nie tylko na chwilę. Do zmiękczania optymalnie jest używać piły, może uda się trafić trzy do czterech razy przy jednej kolejce. Później znów trzeba wziąć nogi za pas i powyłączać kolumny. Pamiętaj o tym, żeby w dokonanie gdy jaszczurowi wróci niewrażliwość, wrócić do jednej z dwóch kolumn, których nie da się całkiem obejść, inaczej będziesz musiał dwukrotnie pokonywać tą samą trasę, co oznacza zwiększenie większej ilości trafień przez stwora i zmniejszenie się Twej energii. Koniec końców w/w wcielone zło zostanie pokonane, a jego szczątki wessane w bezwymiarową otchłań. Jenny na szczęście przeżyła, ale to jeszcze nie koniec. Wypowiadając zaklęcie Ash przenosi ich z powrotem w czasie. Tu jednakże czeka na nich niespodzianka...

SASZA

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX



Witam w drugiej części opisu tego najnowszego eRPeGa od SQUARE. Tym razem, jak zapowiedziałem, męczyć Was będę całym mnóstwem tabelek, a przynajmniej tym, co się na tych pięciu (zaledwie !!) stronach zmieściło. Ponieważ gra zawiera o wiele więcej ciekawostek, niż te, które tu znajdziecie, resztę opublikuję na łamach kolejnych wydań "Kącika RPG" - już w tym miesiącu pierwsza (obszerna) porcja.

Na początek kilka spraw do dokładniejszego omówienia:
MAGIA - rozdzielanie niektórych czarów na wszystkich wrogów lub członków drużyny, co wiąże się ze spadkiem ich siły. Czary ofensywne zależne od Magic, leczące od Spirit.
SUMMONY - animacja częściowa i pełna, czyli słabszy i silniejszy atak. Zdolność Boost daje non stop pełną siłę. Siła też zależy od posiadanych, odpowiednich klejnotów, czasami zmienia się również sposób działania i efekty ich magii.
TRANCE - czas trwania zawodnika w transie zależy od tego, czy będzie on wykonywał jakiekolwiek czynności, czy też nie (raczej musi!). Każdy atak, użycie przedmiotu lub czaru powoduje zmniejszenie wskaźnika o pewną ilość punktów, która to jest zależna od poziomu doświadczenia danego zawodnika. Inaczej mówiąc, im wyższy ów poziom, tym więcej czynności może gość wykonać, aż mu się trans skończy.
AP - do zwiększenia ilości otrzymywanych Ability Points od każdej z walk trzeba (jak najszybciej) zaopatrzyć się w zdolność Ability Up. Ponadto (jeśli dwa (lub więcej) elementy ekwipunku pozwalać będą na nauczenie się tej samej zdolności), z powodu przydzielania zarobionych punktów wszystkim "noszonym" przedmiotom, owa zdolność dostaje dwa (lub więcej) razy więcej AP.

ZIDANE

Jak na głównego bohatera przystało, gra się nim dość przyjemnie, gdyż jego techniki specjalne nie są zbyt przydatne (jedynie Thievery po dłuższym "treningu" oraz Soul Blade mogą zasługiwać na zainteresowanie). Posiada jednakże dużo HP (drugi po Steinerze), jest najszybszą z postaci, a i oręż posiada niezły.

BROŃ: Dagger, Thief Sword
Trance - Skill zostaje zastąpione przez Dyne, gdzie odjawiają się niezwykle silne techniki ataku (zadawane straty sięgają 9999).
STEAL: ukradzenie przeciwnikowi przedmiotu
SKILL:
Flee - szybka ucieczka z pola walki (duża skuteczność)
Detect - detekcja przedmiotów możliwych do ukradzenia
What's That!? (2) - obrócenie wrogów tyłem do drużyny
Soul Blade (6) - zaciosowanie na przeciwnika anomalii włączonej w broń (100% skuteczności)
Annoy (4) - nałożenie przeciwnikowi Trouble
Sacrifice (32) - poświęcenie całości swoich HP i MP w celu odnowienia ich całej drużynie
Lucky Seven (6) - straty losowe w postaci 1, 7, 77, 777 lub 7777 (rzadko)
Thievery (8) - wielkość obrażeń zależy od ilości ukradzionych przez Zidane przedmiotów
DYNE:
Free Energy (10) - atak na jednego
Tidal Flame (12) - atak na wszystkich
Scoop Art (14) - atak na jednego
Shift Break (18) - atak na wszystkich
Stellar Circle 5 (24) - atak na jednego
Meo Twister (32) - atak na wszystkich
Solution 9 (48) - atak na jednego
Grand Lethal (60) - atak na wszystkich

DAGGER (GARNET)

Dziewczyna jest na początku niezastąpiona, lecz potem pojawia się Eiko i mamy problem (tak jak w życiu) - z jednej strony księżniczka dysponuje większą ilością Summonów, lecz są one wyłącznie ofensywne, a w magii leczącej i pomocniczej nie jest tak przydatna.

BROŃ: Rod, Racket
Trance - od przejścia wzrasta siła przyzywanych przez nią strażników
SUMMON (EIDOLON):
Shiva (24) - atak typu Ice (jego siła wzrasta z liczbą posiadanych klejnotów Opal)
Ifrit (26) - atak typu Fire (siła wzrasta z liczbą klejnotów Topaz)
Ramuh (22) - atak typu Thunder (siła wzrasta z liczbą klejnotów Peridot)
Atomos (32) - odjęcie przeciwnikowi części jego HP (zależne m.in. od ilości posiadanych klejnotów Amethyst)
Odin (28) - zadanie przeciwnikom śmiertelnego ciosu o skuteczności zależnej przede wszystkim od siły magii Dagger. Po nauczeniu i wyekwipowaniu zdolności Odin's Sword summon ten zadaje po prostu określone straty
Leviathan (42) - atak typu Water (siła wzrasta z liczbą Aquamarine)
Bahamut (56) - atak typu non elemental (siła wzrasta z liczbą klejnotów Garnet)
Ark (80) - atak typu Shadow
WHITE MAGIC:
Cure (6) - odnawia niewielką ilość HP
Cura (10) - odnawia średnią ilość HP
Curaga (22) - odnawia dużą ilość HP
Life (8) - wskrzesza z około 1/3 do połowy maksymalnej ilości HP
Scan (4) - sprawdzenie parametrów przeciwnika
Panacea (4) - usuwa Poison i Venom
Stona (8) - usuwa Petrify
Shell (6) - zakłada barierę redukującą straty od magii o około 1/3
Protect (6) - jw., lecz dotyczy ataków fizycznych
Silence (8) - powoduje Silence
Mini (8) - powoduje Mini
Reflect (6) - zakłada barierę odbijającą niektóre czary
Confuse (8) - powoduje Confuse
Berserk (6) - powoduje Berserk
Blind (6) - powoduje Darkness
Float (6) - sprawia, że cel zaczyna unosić się w powietrzu (anuluje to straty od magii Earth, lecz zwiększa obrażenia od Wind)

VIVI

Ów mały mag nie jest taki mały, jeśli chodzi o siłę jego magii. Prócz zadawania damage, dysponuje on niezastąpionymi czarami typu Sleep, czy Slow. Jest również samowystarczalny pod względem HP i MP

BROŃ: Staff
Trance - dostaje umiejętność rzucenia dwóch czarów w jednej turze (Dbl Black)
FOCUS: zwiększa (do końca walki) siłę swojej magii (można go tak pobudzać ile się chce)
BLACK MAGIC:
Fire (6) - czar typu Fire, najsłabszy
Fira (12) - jw. mocniejszy
Firaga (24) - jw. najsilniejszy
Sleep (10) - czasowe uśpienie przeciwnika
Blizzard (6) - czar typu Ice, najsłabszy
Blizzara (12) - jw. mocniejszy
Blizzaga (24) - jw. najsilniejszy
Slow (6) - obniżenie szybkości przeciwnika (czasu napełniania się jego ATB)
Thunder (6) - czar typu Thunder, najsłabszy
Thundara (12) - jw. mocniejszy
Thundaga (24) - jw. najsilniejszy
Stop (8) - stałe unieruchomienie przeciwnika
Poison (8) - otrucie rywala
Bio (18) - jw., lecz dodatkowo zadaje spore straty
Osmose (2) - pobranie od wroga części jego MP
Drain (14) - pobranie części HP przeciwnika
Demi (18) - czar redukujący HP wroga o około 30% jego maksymalnej wartości (rzadko trafia)

Comet (16) - czar typu non-elemental o dużym rozrzucie zadanych strat (czasami pudłuje, lecz ignoruje Reflect)
Death (20) - natychmiastowa śmierć przeciwnika (dość niska skuteczność)
Break (18) - czar powodujący Petrify
Water (22) - czar typu Water
Meteor (42) - atak non-elemental we wszystkich wrogów (również rozrzut strat, ignorowanie Reflect oraz procentowa skuteczność trafienia)
Flare (40) - silny atak typu non-elemental
Doomsday (72) - globalny (trafia i przeciwników i drużynę) czar o charakterystyce Shadow

STEINER

Ten blaszany pajac to prawdziwa ostoja drużyny - duże HP, duża siła i dobry oręż w łapie to podstawa. Ponadto jego techniki ataku nie tylko zadają wysokie straty, lecz również posiadają inne właściwości. Szkoda tylko, że porządne umiejętności otrzymuje dość późno.

BROŃ: Sword
Trance - podczas trance znacząco (ponad 2 razy) wzrasta Steinerowi siła jego ataku.

SWORD ART:
Darkside - poświęcenie części swoich HP w celu zadania obrażeń typu Shadow
Minus Strike (8) - obrażenia są równe różnicy pomiędzy maksymalną a aktualną ilością HP Steinera
Iai Strike (16) - atak śmiertelny dla przeciwnika (jeśli trafi)
Power Break (8) - obniżenie przeciwnikowi siły ataku fizycznego
Armor Break (4) - obniżenie przeciwnikowi współczynnika obrony fizycznej
Mental Break (8) - obniżenie przeciwnikowi współczynnika obrony magicznej
Magic Break (4) - obniżenie przeciwnikowi siły ataku magicznego
Charge! (10) - technika ta powoduje automatyczny i natychmiastowy atak fizyczny wszystkich zawodników, których ilość HP jest na poziomie Near-Dead (żółte cyferki)
Thunder Slash (24) - atak z charakterystyką Thunder (rzadko trafia)
Stock Break (26) - atak non-elemental na wszystkich wrogów
Climhazzard (32) - jw., lecz silniejszy
Shock (46) - ekstremalnie silny atak fizyczny

SWORD MAGIC:
Steiner dzięki pomocy Viviego potrafi nasycić magiczną mocą swój miecz tak, aby zadane przez niego straty posiadały charakterystyki odpowiednich żywiołów. Ataki te są fizycznymi odpowiednikami magii Viviego, dlatego tylko je wymienię: Fire (6), Fira (12), Firaga (30), Blizzard (6), Blizzara (12), Blizzaga (30), Thunder (6), Thundara (12), Thundaga (30), Bio (20), Water (20), Flare (60), Doomsday (66)

FREYA

Ta krzyżówka strusia ze strachem na wróble to po prostu pewna odmiana [illegible] Lancera. Posiada kilka dość ciekawych technik, a pod względem parametrów prezentuje wyrównany poziom.

BROŃ: Spear
Trance - po wyskoku za pomocą Jump (patrz niżej) Freya pozostaje poza ekranem aż do momentu wyczerpania całego wskaźnika Trance, rażąc przeciwnika co turę swoimi atakami.
JUMP: powoduje wyskoczenie zawodniczki poza ekran, aby po upływie tury zaatakować go z góry ze zwiększoną siłą. Przebywająca chwilowo poza polem walki Freya jest nieosiągalna zarówno dla przeciwników, jak i członków drużyny.

DRAGON:
Lancer (10) - atak odejmujący zarówno HP, jak i MP
Rei's Wind (12) - rzucenie Regen na całą drużynę
Dragon Breath (78) - straty zadane przeciwnikom zależą od ilości ich HP
White Draw (36) - dodanie całej drużynie pewnej liczby MP zależnej od ilości punktów magii przeciwnika
Luna (12) - nałożenie Berserk na wszystkich walczących
Six Dragons (28) - sprowadza losowo wybranych członków drużyny do poziomu Near Death (niskie ilości HP oraz MP)
Cherry Blossom (46) - silny atak non-elem. na wszystkich wrogów
Dragon's Crest (16) - siła tego ataku zależy od ilości zabitych przez drużynę smoków

QUINA

Oczywiście nie mogło w FINAL'u zabraknąć postaci posługującej się Niebieską Magią, czyli taką, której używają przeciwnicy. Niestety postać ta dostała również charakterystyczną osobowość - ni to żabiego, ni to świńskiego czy gruboskórnego stwora nieokreślonej płci, którego głównymi cechami charakterystycznymi są głupota oraz niepohamowany głód symbolizowany przez wywieszony, metrowej długości jęzor. Grrr... Poza tym Quina odznacza się przeciętnymi parametrami, zaś jej ataki fizyczne mają bardzo duży rozrzut zadawanych strat. Przydatna jedynie ze względu na niektóre techniki.

EAT (COOK): po obniżeniu ilości HP przeciwnika do poziomu near-dead, Quina potrafi go "wchłonąć", tym sposobem ucząc się odpowiedniej techniki, jeśli takową ów przeciwnik posiada.

BROŃ: Fork

BLUE MAGIC:
Goblin Punch (4) - mały atak typu non-elemental (Goblin Mage - Outer Continent)
LV5 Death (20) - natychmiastowa śmierć przeciwników, których poziom doświadczenia jest podzielny przez 5 (Stroper lub Drakezombie - Ifa Tree)
LV4 Holy (22) - czar typu Holy sięgający wszystkich rywali o poziomie doświadczenia podzielnym przez 4 (Torama - Desert Palace, Feather Circle - las na południu Outer Continent)
LV3 Def-less (12) - obniżenie obrony wszystkim przeciwnikom o poziomie doświadczenia podzielnym przez 3 (Lizard Man - Outer Continent)
Doom (12) - założenie na przeciwnika bomby zegarowej (Veteran - Ipsen's Castle)
Roulette (18) - śmierć losowo wybranej postaci z pola walki (Zombie - Ifa Tree, Veteran)
Aqua Breath (14) - atak typu Water na wszystkich wrogów (Vepal, Sahagin - Qu's Marsh)
Mighty Guard (64) - nałożenie na drużynę Protect i Shell (Gargoyle - Desert Palace, Myconoid - las na południu Outer Continent)
Matra Magic (8) - zredukowanie HP przeciwnika do 1 (Zaghnol - Outer Continent)
Bad Breath (16) - założenie na jednego rywala Confuse, Darkness, Poison, Slow, oraz Mini (średnia celność) (Malboro - Pandemonium, Anemone - Qu's Marsh on Forgotten)
Limit Glove (10) - zadanie 9999 obrażeń gdy HP Quiny jest równe 1 (Mandragora - lasy w pobliżu Alexandrii oraz Treno)
1000 Needles (8) - zadanie przeciwnikowi 1000 damage (Cactuar - pustynia)
Pumpkin Head (12) - ilość zadanych obrażeń jest różnicą między maksymalną a aktualną ilością HP Quiny (Basilisk - Burmecia, Bandersnatch)
Night (14) - próba uśpienia wszystkich postaci na polu walki (Abomination - Fossil Roo, Grimlock - Desert Palace)
Twister (22) - atak typu Wind na wszystkich wrogów (Abadon - Pandemonium)
Earth Shake (20) - atak typu Earth na wszystkich wrogów (Shell Dragon - Pandemonium, Adamantoise - Forgotten Continent)
Angel's Snack (4) - użycie Regen na wszystkich członków drużyny (Ironite - Burmecia, Epitaph - Oeilvert)
Frog Drop (14) - zadane straty zależne są od ilości złapanych przez Quinę żab oraz jej poziomu doświadczenia (podobno jest to iloczyn tych wartości) (Gigan Toad - Qu's Marsh)
White Wind (14) - odnowienie drużynie średniej ilości HP (Griffin, Myconoid - Outer Continent)
Vanish (8) - czar powodujący zniknięcie postaci czyniące ją niewrażliwą na ataki fizyczne (anulacja przez potraktowanie czarem) (Troll - Conde Petie Mountain Path)
Frost (8) - założenie na przeciwnika Freeze (Chimera - Memoria)
Mustard Bomb (10) - założenie na przeciwnika Heat (Bomb - okolice Lindblum, Grenade - Mt. Gulug)
Magic Hammer (2) - odjęcie przeciwnikowi dużej (zazwyczaj) ilości MP (Magic Vice - Burmecia)
Auto-Life (14) - założenie jednorazowego, automatycznego wskrzeszenia postaci po jej zabiciu (Gimme Cat - okolice Daguerreo, Cerberus - Ipsen's Castle)

EIKO

Ta mała summonerka dysponuje mniejszą ilością summonów niż Dagger, które jednak oprócz zadawania strat dysponują również dodatkowymi efektami. Ponadto różni się od księżniczki różnorodnością magii leczącej i wspomagającej, niestety dysponuje najniższą ilością HP ze wszystkich postaci.

BROŃ: Flute, Racket
Trance - w transie otrzymuje możliwość rzucania dwóch białych czarów na turę (Dbl White)

SUMMON:
Carbuncle (24) - wyjściowe nałożenie Reflect na całą drużynę, jeśli jednak jako akcesoria Eiko wyekwipuje odpowiedni klejnot, zostanie nadany inny efekt, a mianowicie Emerald - Haste, Moonstone - Protect, Diamond - Vanish.
Fenrir (30) - wyjściowo atak typu Earth na wszystkich wrogów, jeśli jednak Eiko założy Maiden Prayer, zmieni się on na Wind
Phoenix (32) - atak typu Fire na wszystkich wrogów plus wskrzeszenie wszystkich martwych towarzyszy. Okazyjnie summon ten może odpalić się automatycznie nawet po śmierci wszystkich postaci, jednak motyw ten zdarza się dość rzadko, a jego częstotliwość zależy od ilości Phoenix Pinion w wyposażeniu
Madeen (54) - bardzo silny atak typu Holy na wszystkich wrogów

WHITE MAGIC:
W większości te same czary, co u Dagger, więc opiszę jedynie te dodatkowe.
Cure (6)
Cura (10)
Curaga (22)
Regen (14) - nałożenie na postać okresowego odnawiania części swoich HP
Life (8)
Life 2 (24) - wskrzeszenie z zazwyczaj maksymalną ilością HP
Panacea (4)
Stona (8)
Esuna (20) - usunięcie większości anomalii
Shell (6)
Protect (6)
Haste (8) - przyspieszenie szybkości zapełniania się ATB
Silence (8)
Mini (8)
Reflect (6)
Float (6)
Dispel (16) - anulowanie czaru sprzyjającego
Might (14) - zwiększenie siły ataku danej postaci
Jewel (4) - wyciągnięcie od przeciwnika Ore
Holy (36) - silny czar o wiadomej charakterystyce

AMARANT

Gość ten łączy w sobie zdolności "fajnalowego" Monka oraz umiejętność rzucania bronią prosto od ninja. Pod względem statystyk jest dość niezły, a jego ataki mają znaczną siłę.

BROŃ: Claws
Trance - techniki, których używa rozszerzają swe działanie na wszystkich wrogów lub członków drużyny
THROW: rzucanie bronią lub specjalną obręczą (Pinwheel, Rising Sun, Wind Edge)

FLAIR (ELAN)
Chakra (4) - odnowienie niewielkiej ilości HP i MP o jednej postaci
Spare Change - atak pieniędzmi (non-elemental) - olbrzymie obrażenia
No Mercy (12) - silny atak typu non-elemental (obrażenia rosną z ataku na atak)
Aura (12) - rzucenie Auto-Life oraz Regen na jednego z towarzyszy
Curse (12) - czyni wroga wrażliwym na losowo wybrany żywioł
Revive (20) - wskrzesza z połową HP
Demi-Shock (20) - odpowiednik Demi Viviego
Countdown (16) - nakłada Doom na przeciwnika

Piła

ZDOLNOŚCI POMOCNICZE

OGÓLNE DLA WSZYSTKICH:

Auto-Reflect (15) - automatyczne założenie Reflect na początku walki
Auto-Float (6) - jw., lecz Float
Auto-Haste (9) - jw., lecz Haste
Auto-Regen (10) - jw., lecz Regen
Auto-Life (12) - jednorazowe wskrzeszenie zabitej postaci
Auto-Potion (3) - automatyczne użycie najsłabszej z posiadanych mikstur leczących w przypadku otrzymania jakichkolwiek obrażeń
Level Up (7) - postać otrzymuje o połowę więcej punktów doświadczenia
Ability Up (3) - postać otrzymuje dwukrotnie więcej punktów zdolności (AP)
High Tide (8) - postaci szybciej zapełnia się wskaźnik trance
Body Temp (4) - postać zostaje zabezpieczona przed Freeze oraz Heat
Insomniac (5) - postać dostaje zabezpieczenie przeciwko Sleep
Antibody (4) - jw., lecz przeciw Poison i Venom
Bright Eyes (4) - jw., lecz dotyczy Darkness (tylko wojownicy)
Loudmouth (4) - jw., lecz dotyczy Silence (tylko magowie)
Jelly (4) - jw. Petrify oraz Gradual Petrify
Locomotion (4) - jw. Stop
Clear Headed (8) - jw. Confusion
Nie ma zabezpieczeń przeciwko Slow, Mini, Berserk oraz Death
Tych zdolności nie trzeba tłumaczyć:
HP+10% (4)
HP+20% (8)
MP+10% (4)
MP+20% (8)
Oczywiście nie wszyscy zostają w nie wyposażeni.

TYLKO WOJOWNICY (ZIDANE, STEINER, FREYA, AMARANT):

Accuracy+ (2) - zwiększenie celności ataków fizycznych
Long Reach (16) - ataki z tylnego rzędu mają taką samą siłę, co z przedniego
MP Attack (5) - postać używa części swoich MP do zwiększenia siły ataku
Counter (8) - kontratak w odpowiedzi na otrzymane obrażenie (plus Quina)
Eye 4 Eye (5) - zwiększenie częstotliwości kontrataku
Restore HP (8) - odnowienie HP w przypadku zejścia na poziom near-dead (aktywuje się dość rzadko)
Add Status (3) - dodanie przeciwnikowi zawartej w orężu anomalii podczas ataku (plus Vivi i Quina)
Cover (8) - zasłonięcie atakowanej fizycznie postaci własnym ciałem (bez Zidane)
Distract (8) - obniżenie skuteczności ataku fizycznego mierzącego w postać (bez Amaranta)
Alert (4) - zapobieganie atakom od tyłu (bez Freya'i)
Poniższe umiejętności powodują wzrost obrażeń zadawanych danemu typowi stworów:
Bird Killer (3)
Bug Killer (2)
Stone Killer (4)
Undead Killer (4)
Dragon Killer (3) - tylko Freya
Devil Killer (2)
Beast Killer (4)
Man Eater (2) - chodzi tu o ludzi

TYLKO MAGOWIE:

Half MP (11) - postać zużywa na czary (i umiejętności) dwukrotnie mniejszą ilość MP

CHOCOBO

[illegible] wykopać pierwsze, wiodące do ukrytych skrzynek Chocographs. Za pierwszym razem możemy wykopać tylko kilka map (o utrudnionym przejściu na tym terenie informuje nas Moogle), żeby zaś zdobyć zdolność kolejną, musimy się przenieść do Chocobo Lagoon (po zdobyciu zdolności Reef). Tam również mamy powiew Hot&Cold, za którego wygrywanie przenosimy się znów do lasu i tak sobie kilka razy biegamy. Oczywiście w międzyczasie możemy znajdować poszczególne skarby, zwłaszcza nowe zdolności dla naszego kurczaka. Na mapie zaznaczyłem lokalizacje poszczególnych znalezisk.

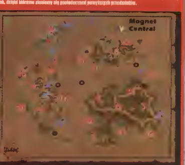
1. Streamside - 2 Elixir, 3 Hi-Potion, 4 Ether, Germinas Boots
2. Between mountains - 5 Potion, 3 Hi-Potion, 2 Tent, 2 Cotton Robe
3. Uncultivated land - 10 Antidote, Jade Armlet, 3 Wing Edge, Cargo Ship Card
4. Healing shore - zdolność chodzenia po płytkiej wodzie (REEF ability)
5. Abandoned beach - 9 Phoenix Pinion, 5 Phoenix Down, 12 Peridot, Diamond Gloves
6. Cold field - 5 Echo Screen, 7 Hi-Potion, 6 Tent, Theater Ship Card
7. Forgotten Lagoon - 8 Gysahl Greens, 8 Ether, 7 Hi-Potion, Dragon's Claw
8. Faraway Lagoon - 37 Potion, 8 Magic Tag, Shield Armor, Gaia Gear
9. Abandoned Lagoon - 6 Soft, 4 Ether, Feather Boots, N-Kai Armlet
10. Bird's-eye lagoon - 6 Potion, 4 Phoenix Down, 3 Ether, Magician Robe
11. Small beach - 4 Remedy, 6 Elixir, 6 Rising Sun, Oak Staff
12. Dawn lagoon - zdolność chodzenia po górach (MT. ability)
13. Forbidden forest - 7 Ether, 6 Elixir, 10 Wing Edge, High Mage Staff
14. Green plains - zdolność chodzenia po głębokiej wodzie (SEA ability)
15. Dusk plains - 12 Phoenix Down, 14 Ore, Kaiser Knuckles, Iron Man Card
16. Forgotten plains - 17 Ore, 8 Ether, 14 Opal, Demon's Mail
17. Sea at dusk - 15 Phoenix Pinion, White Robe, Diamond, Masamune Card
18. Ocean - 27 Ore, Light Robe, Whale Whisker, Alexander Card
19. Cold lagoon - 11 Peridot, 8 Opal, 10 Sapphire, 10 Topaz
20. Mist ocean - zdolność latania (SKY ability) - start i lądowanie tylko w [illegible]
21. Outer island - 21 Amethyst, 10 Garnet, Genji Armor, Ragnarok
22. Outer island 2 - 11 Sapphire, Circlet, Pumice Piece, Hilda Garde 3 Card
23. Fairy island - 38 Potion, 10 Annoyntment, Holy Miter, Dark Matter Card
24. Forgotten island - Ribbon, Rebirth Ring, 10 Amethyst, Ark Card

Odnośnie numeru 20 - aby uzyskać ów Chocograph, należy wpierw znaleźć 8 sztuk Chocograph Pieces.
Dodatkowo za znajdywane na terenie lasu i laguny przedmioty otrzymujemy punkty, które zużyć możemy potem na zakup od Moogle'a różnych ciekawych przedmiotów. W Lagoon punktów tych uzyskujemy 2 razy więcej, niż w Forest, zaś w odnalezionym po uzyskaniu zdolności latania Chocobo Sky Garden aż 3 razy.

Jednym z przedmiotów znalezionych podczas kopania za Chocographs jest Dead Pepper. Chocobo dosłownie szaleją za tym specjałem, a zakarmione nim mogą zachowywać się w trojaki sposób:
1. Na lądzie ptaszyska wpadają w furię i zaczynają kopać [illegible] w podłożu, [illegible] tak silne, że mogą przebijać przejścia prowadzące do kilku [illegible] tych skrzynek oraz lokacji, które oznaczone są w otoczeniu specyficznymi pęknięciami w masywach skalnych.
2. Pływając po oceanie możemy odnaleźć skarby zatopione w miejscach, gdzie na powierzchni wody ukazują się specyficzne bąbelki powietrza.
3. Lecąc w powietrzu spożycie Dead Pepper powoduje szybki zryw do góry [illegible] zdolność praktycznie jedną lokację - Chocobo Sky Garden.

Wyjaśnienia:
X1-X8 - miejsca z "zamurowanymi" lub zatopionymi skarbami
Y - Mognet Central
Z - Chocobo Paradise
O - Chocobo Sky Garden (lokalizacja ogrodu zmienia się co jakiś czas, gdyż porusza się on w jednym z pięciu tak zaznaczonych na mapie miejsc, zaś jego obecność poznać można po rzucanym na podłoże okrągłym cieniu).

X1 - 10 Eye Drops, Madain's Ring, Genji Helmet, Hilda Garde 1 Card
X2 - Maiden Prayer, Dragon's Hair, Gauntlets, Odin Card
X3 - 41 Lapis Lazuli, Rosetta Ring, Protect Ring, Airship Card
X4 - 99 Potion, 99 Hi-Potion, 8 Ether, 7 Elixir
X5 - 8 Straw Hat, 8 Pearl Helmet, 7 Aloha T-shirt, 8 Sandals
X6 - 10 Remedy, Black Robe, Genji Gloves, Blue Narciss Card
X7 - 18 Aquamarine, Ultima Weapon, Maximillian, Invincible Card
Ta lokacja jest po prostu miejscem środka dawnej (na dysku 04) Shimmering Island, aby zaś otrzymać owy zdobycz, należy zamarkować dokładnie w zaznaczonym tu byłej wyspy punkcie na mapie.
X8 - 9 Ore, 18 Topaz, Tiger Racket, Red Rose Card
Aby wydobyć przedmioty z dna morskiego pod balkonem w Quan's Dwelling, należy:
a) iść do tej lokacji, gdzie zabrawszy Vivi'ego i Quinę można obejrzeć bonusową scenkę, a następnie skierować się na balkonik i z samej krawędzi spojrzeć w dół (znak "?").
b) Posiadać złotego Chocobo oraz kilka sztuk Dead Pepper - gdy podchodzimy ponownie na jego krawędź, dostajemy opcję użycia tego przysmaku kurczaków, co sprowadza przeniesienie na drugą stronę [illegible] Chocobosa stojącego na półce. Teraz ponowne użycie Dead Pepper sprowadza [illegible], dzięki któremu staniemy się posiadaczami powyższych przedmiotów.



Reflect Null (7) - czary postaci ignorują zabezpieczenie w postaci Reflect, czyli nie zostają odbite (bez Quiny)

TYLKO ZIDANE:

Master Thief (5) - priorytetem w kradzeniu stają się najlepsze posiadane przez wroga przedmioty
Steal Gil (5) - wraz z przedmiotem zdobyta zostaje niewielka suma pieniędzy
Protect Girls (4) - odpowiednik Cover, tecz tylko w wypadku ataku na laski (Dagger, Eiko i Freya)
Mug (3) - podczas kradzieży wrogowie otrzymują niewielkie obrażenia fizyczne
Bandit (5) - wzrasta skuteczność okradania

TYLKO DAGGER:

Odin's Sword (6) - summon Odin zamiast zabijać na miejscu (ze zmiennym szczęściem) zadaje po prostu obrażenia

TYLKO EIKO:

Guardian Mog (3) - otrzymywane obrażenia zostają czasami nieco zredukowane

TYLKO VIVI:

Reflectx2 (17) - czary odbite przez Reflect mają podwójną siłę rażenia
Mag Elem Null (13) - magia Viviego ignoruje wszelkie odporności, czy wrażliwości przeciwnika, np. stwory wodne otrzymują obrażenia od Water, zamiast je wchłaniać.

TYLKO FREYA:

Initiative (5) - postać dostaje szansę wyprzedzenia ataku przeciwnika (ma większy priorytet)
High Jump (4) - wzrastają obrażenia zadane przez Jump

TYLKO QUINA:

Millionaire (5) - dwukrotnie wzrasta ilość zdobywanych po walce pieniędzy
Absorb MP (6) - postać otrzymuje tyle MP, ile zużył ich przeciwnik podczas rzucania jakiegoś czaru

TYLKO AMARANT:

Power Up (3) - zwiększenie ilości odzyskiwanych HP i MP przez Chakra
Power Throw (19) - zwiększenie siły rzutu (Throw)

POZOSTAŁE:

Gamble Defense (1) - sporadyczne zwiększanie odporności na ataki fizyczne (Quina, Freya, Amarant, Zidane)
Chemist (4) - podwojenie mocy przedmiotów leczących (Potion, Hi-Potion, Ether) (Steiner, Freya, Dagger)
Healer (2) - ataki fizyczne postaci dodają HP, zamiast odejmować (Amarant, Vivi, Dagger, Quina)
Flee-Gil (3) - podczas ucieczki z pola walki nie zostają upuszczone pieniądze, a nawet trochę ich zostaje zdobyte (Zidane i Amarant)
Return Magic (8) - zaatakowana magią postać oddaje tym samym czarem przeciwnikowi (Amarant i Vivi)
Concentrate (10) - zwiększenie siły czarów (Dagger i Eiko)
Boost (12) - summony rażą ze zwiększoną siłą ukazując się za każdym razem w pełnej animacji (Dagger i Eiko)

WYPOSAŻENIE

Listy oręża oraz przedmiotów z ekwipunku (obok) zawierają kilka angielskich słów-kluczy (łatwiejsze w zrozumieniu, niż polskie), które trzeba wyjaśnić:
add - broń posiada możliwość zakładania celowi ataku danej anomalii (konieczna zdolność Add Status)
atk - atak daną bronią posiada charakterystykę danego żywiołu (np. Ice)
prot - przedmiot zapewnia procentową (50% lub 100%) ochronę przed danym żywiołem
abs - przedmiot absorbuje ataki danym żywiołem
raise - przedmiot powoduje zwiększenie u noszącego siły magii danego żywiołu

Większość z wymienionego wyżej wyposażenia można zakupić w różnorakich sklepach (m.in. w Daguerreo) lub wytworzyć w Synth Shop, te zaś, których takimi sposobami uzyskać nie można, zaopatrzyłem w odpowiednie info.

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
DAGGER			
Dagger	Flee		
Mage Masher	Detect, Flee	add: Silence	
Mythril Dagger	Bandit		
Gladius	Annoy, Lucky Seven	add: Slow	
Zorlin Shape	Flee		
Orichalcon	Detect		do kupienia na Terra
THIEF SWORDS			
Butterfly Sword	What's That!?, Protect Girls	add: Silence	
The Ogre	Soul Blade	add: Darkness	
Exploda	Sacrifice, Lucky Seven	add: Trouble	
Rune Tooth	Lucky Seven	add: Poison	
Angel Bless	Thievery	add: Confuse	
Sargatanas	Annoy	add: Petrify	
Masamune	Sacrifice	add: Doom	Black Mage Village (dysk 4)
The Tower	Lucky Seven, Thievery	add: Mini	znalezione w Memoria
Ultima Weapon	Flee	add: Sleep	

Ostatnią broń (notabene najsilniejszą w grze, nie licząc Exsalibera II) znajdujemy nurkując Chocobo w miejscu poprzedniego położenia Shimmering Island (robimy to oczywiście na dysku #4).

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
STAFF			
Mage Staff	Fire		
Flame Staff	Fire, Sleep	atk: Fire	
Ice Staff	Blizzard, Slow	atk: Ice	
Lightning Staff	Thundara, Poison	atk: Thunder	
Oak Staff	Stop, Bio, Drain	add: Slow	
Cypress Pile	Demi, Break, Comet	add: Confuse	
Octagon Rod	Firaga, Blizzaga, Thundaga	abs. Water/Wind, add: Trouble, raise: Water	
High Mage Staff	Meteor, Osmose	add: Silence	patrz: Chocobo, Black Mage Village (dysk 4)
Mace of Zeus	Doomsday	add: Mini	

Ostatnią laskę znajdujemy w Memoria obok drabiny prowadzącej do Licha.

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
ROD			
Rod	Cure, Panacea, Protect		
Mythril Rod	Life, Silence, Shell		
Stardust Rod	Ability Up, Reflect, Float		
Healing Rod	Healer, Cura, Life		
Asura Rod	Mini, Confuse, Silence	atk: Holy	
Wizard Rod	Curaga, Protect, Shell		Black Mage Village (dysk 4)
Whale Whisker	Curaga, Life		

Ostatnią pałkę znajdujemy podczas poszukiwania skarbów - patrz: Chocobo.

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
FLUTE			
Golem's Flute	Auto-Regen, Cura, Life		
Lamia's Flute	Float, Stona, Silence		
Fairy Flute	Esuna, Haste, Regen		
Hamelin	Curaga, Might, Jewel		
Siren's Flute	Full-Life, Dispel, Esuna		Black Mage Village (dysk 4)
Angel Flute	Holy, Esuna, Curaga		

Ostatni flet znajduje się w Memoria przy wizerunku zniszczonej Aleksandrii.

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
RACKET			
Air Racket	Scan, Panacea	atk: Wind	
Multina Racket	Blind, Stona, Shell	atk: Wind	
Magic Racket	Berserk, Mini, Cure	atk: Wind, raise: Holy	
Mythril Racket	Reflect, Shell, Protect	atk: Wind	
Priest's Racket	Silence, Might	atk: Wind	Black Mage Village (dysk 4)
Tiger Racket	Dispel	atk: Wind	

Ostatnią "rakietę" znajdujemy nurkując Chocobosem w wodzie pod balkonem w Quan's Dwelling (patrz: Chocobo).

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
SWORD			
Broad Sword	Beast Killer		
Iron Sword	Minus Strike		
Mythril Sword	Armor Break		
Blood Sword	Darkside		pobiera HP wroga, patrz: Chocobo
Ice Brand	Mental Break	atk: Ice, add: Freeze	
Coral Sword	Charge	atk: Thunder	
Diamond Sword	Power Break		
Flame Saber	Magic Break	atk: Fire, add: Heat	
Rune Blade	Iai Strike	add: Darkness	
Defender	Thunder Slash	prot: Ice/Thunder 50%	do kupienia na Terra
Ultima Sword	Stock Break	add: Sleep	do kupienia w Daguerreo
Excalibur	Climhazzard	atk: Holy	dać postaci w Daguerreo Magical Fingertip
Ragnarok	Shock, Thunder Slash	add: Slow	
Excalibur II	Minus Strike, Climhazzard, Stock Break	atk: Holy	

Ów ostatni miecz można zdobyć tylko i wyłącznie przez dotarcie do Memorii w czasie poniżej 12 godzin (trzeba tu szybko przejść całą grę!), zaś Ragnarok zdobywamy podczas poszukiwania skarbów za pomocą Chocobo.

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
SPEAR			
Javelin	Dragon Killer		
Mythril Spear	Reis's Wind		
Partisan	Lancer, High Tide		
Ice Lance	White Draw	atk: Ice, add: Freeze	
Trident	Luna	add: Darkness	
Heavy Lance	Six Dragons	add: Stop	
Obelisk	Cherry Blossom, Initiative	add: Petrify	
Holy Lance	Dragon's Crest, Reis's Wind	atk: Holy	do kupienia na Terra
Kain's Lance	Dragon's Crest, Cherry Blossom, White Draw	add: Confuse	
Dragon's Hair	Dragon Breath		

Ostatnią włócznię znajdujemy wykorzystując dodatkowe zdolności naszego Chocobo (patrz: tam gdzie zawsze).

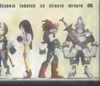
NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
FORK			
Fork	High Tide		
Needle Fork	High Tide		
Mythril Fork	High Tide		
Silver Fork	High Tide	add: Slow	
Bistro Fork	High Tide	add: Sleep	
Gastro Fork	High Tide	add: Stop	

Ostatni "widelec" dostajemy po złapaniu 99 żab na Qu's Marshes oraz pokonaniu opcjonalnego bossa.

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
CLAWS			
Cat's Claws	Chakra, Counter		
Poison Knuckles	Spare Change, Counter	add: Poison	
Mythril Claws	Curse, Counter		
Scissor Fangs	Aura, Counter	add: Venom	
Dragon's Claws	No Mercy, Counter	atk: Water	
Tiger Fangs	Revive, Counter		
Avenger	Demi Shock, Counter	add: Death Blow	
Kaiser Knuckles	Countdown, Curse, Counter	atk: Wind, add: Trouble	do kupienia na Terra
Duel Claws	Aura, No Mercy, Counter	add: Berserk	Black Mage Village (dysk 4)
Rune Claws	Spare Change, Demi Shock, Revive	add: Darkness	

Ostatnie "rękawiczki" znajdujemy w Memoria po lewej stronie przed schodami prowadzącymi do wielkiego oka.

Dokończenie tabelek na stronie obok 80.



Pila

KĄCIK SPORTOWY

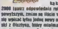
SEZON 11

Ahoj! Czasy takie nastały, że nasz "Adaś" różne dziwne rzeczy wyprawia na narciarskich skoczniach, dokładając wszystkich Sh(m)itów i innych Funakich, hehe! W że mi graj! Wystarczył kontrakt z "Red Bullem", bo chyba ten (w wersji specjalnej, by Kali.) dodał mu skrzydeł. A te wąsy... hmm... nieważne:).

Przełom wieków, nowe tysiąclecie, wszystko to nie daje mi spokoju i pcha ku temu, by "Kącik..." jeszcze doplecić, doszlifować i ciągle zmieniać na lepsze. Pamiętajcie, że ten bezsensowny twór opatrzony gdzieś z boku moją głupkowatą mordą, powstaje głównie dzięki Wam - Czytelnikom, podsyłajcie więc wszystkie swoje spostrzeżenia (mile widziane zwłaszcza te krytyczne!), przemyślenia i pomysły. Jeśli chcielibyście coś zmienić, dodać, obrzucić mnie błotem - piszcie!

Pytacie też często w listach, do kiedy najpóźniej podesłać kasetę, tak by wyniki weszły na "najbliższy" numer PE. Generalnie jest tak, iż przesyłki które trafią do Redakcji do 27 - 28 danego miesiąca, NA PEWNO zostaną przeze mnie odebrane i uwzględnione. Po tym terminie bywa już różnie, z racji cyklu wydawniczego gazety i faktu, że bywam w Katowicach przeważnie tylko raz na tydzień. Na koniec dziękuję za wszystkie miłe słowa i świąteczno-noworoczne życzenia, które napłynęły na adres "Kącika..."! (shiva)

Kontakt: shiva@grupa80.netpol.pl, 0800-133-003, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"



Tym razem role się odwróciły i zamiast coraz to kolejnych osiągnięć do olimpiady KONAMI, uraczyliście mnie solidną dawką kaset z rekordami do SYDNEY 2000 (patrz odpowiednia rubryka obok). W związku z powyższym, zmian na liście w INT. T&F niewiele i zdołał się wpisać tylko jeden nowy uczestnik, Mateusz Piórkowski z Olsztyna, który minimalnie poprawił rekordzik w rzucie oszczepem. Coś mi się zdaje, że wyniki są już mocno wyśrubowane i nie do pobicia... Żartowałem, żartowałem hehe! Ale muszę przecież jakoś Was zdopingować do większej aktywności, więc wspomnę może raz jeszcze o Memorce do wygrania i szybkonogo uciekam - kto wie, może ktoś mi się dogonić dobiegnie:)?

100m - 7,35	Kamil "Ryba" Rybaczewski, Reszel
Hammer Throw - 90,67	Karol Gacik & Maciek Złoć, Kraków
Javelin Throw - 105,81	Mateusz "Pióro" Piórkowski, Olsztyn
Springboard - 373,90	Kamil "Ryba" Rybaczewski, Reszel
Tem Trial - 30,007	Jacek "Mietasz" [illegible], Inowrocław
Long Jump - 11,34	Kamil "Ryba" Rybaczewski, Reszel
50m Freestyle - 16,38	Kamil "Ryba" Rybaczewski, Reszel
Horse Vault - 9,885	Michał Bala, Sosnowiec
Canoeing - 1,17,202	Carpel, Kraków

Tego się doprawdy nie spodziewałem - w tym miesiącu przyszło tyle nowych rekordów do SYDNEY 2000, że zwyczajnie wymiękłem! Co więcej, wszystkie okazywały się być lepszymi od poprzednich i to, co w tej chwili możecie zobaczyć poniżej, to naprawdę osiągnięcia najlepszych z najlepszych! Wow, tak trzymać! Memorka bezapelacyjnie przypadła tym razem Sławkowi, który poprawił praktycznie wszystkie dotychczasowe wyniki - i to jeszcze w imponującym stylu. I przy okazji - wiele osób pyta, dlaczego zrezygnowałem z kilku pozostałych dyscyplin (np. skok wzwyż, podnoszenie ciężarów). Niby dlaczego? Ano dlatego, że gra posiada w tym miejscu pewne ograniczenia, których nie da się obejść. Przykładowo - uzyskanie maksymalnej wartości w "ciężarach" oznacza, iż rekordu tego już NIE da się pobić, na co zatem drukować po miesiąc tego samego autora? Skupmy się zatem na tych konkurencjach, w których poprawienie wyników jest fizycznie możliwe - czekam na kolejne taśmy!

100m - 7,47
Sławomir "Stary Jan" Przybek, Wągrowiec
110m pł/p - 10,38
Sławomir "Stary Jan" Przybek, Wągrowiec
Javelin Throw - 104,28
Sławomir "Stary Jan" Przybek, Wągrowiec
Hammer Throw - 100,44
Sławomir "Stary Jan" Przybek, Wągrowiec
Triple Jump - 20,86
Sławomir "Stary Jan" Przybek, Wągrowiec
Skeet Shooting - 23,00
Łukasz "Iran" Brzozowski, Mysłowice
100m Freestyle - 45,80
Sławomir "Stary Jan" Przybek, Wągrowiec
10m Diving - 446,86
Zbyszek "Gopa" Gorzkowski, Katowice
Kayak K1 - 140,22
Adam "Orzech" Orzechowski, Łódź

Nowy, dobry ISS na PS2?!

KONAMI America wypiera całkiem sporo informacji na temat szykowanego na amerykański rynek (premiera już w marcu) ESPN MLS EXTRATIME. Pytasz co to za tytuł? Otóż okazuje się, że Amerykańce, konkretnie oddział z Honolulu (bez kitu!), pracują w pocie czoła nad ISS-em, który w założeniach ma być odpowiednikiem, czy raczej kontynuatorem uwielbianego przez nas ISS PRO EVOLUTION, a konkretniej jego amerykańskiej edycji, znanej za oceanem jako ESPN MLS GAMENIGHT (recenzowałem krótko ten tytuł w jednym z poprzednich "Kącików...", to niemal kopia ISS PE!). Jak donoszą ludzie, którzy mieli już okazję zagrać w wersję testową, wszystko jest prawie identyczne - sterowanie, rozmieszczenie przycisków, a także przebieg rozgrywki, z racji że developerzy czerpali ze tylko i wyłącznie z technologii i engine a opracowanego przez debeściarski, tokijski oddział KONAMI! WOW! Wspomnę tylko na marginesie, że KCET opracowuje wersję tej gry na rynek japoński (premiera też w marcu), a tytuł pod jakim figuruje ona w kalendarzu wydawniczym, to WORLD SOCCER 5. Jak zwykle wielka cisza jeśli idzie o Europę, ale co tam - jeśli WSS okaże się tym, na co wszyscy fani futbolu czekają, z pewnością prędzej czy później doczekamy konwersji! Obu tytułów wypatruję z wielką niecierpliwością, a o wszystkich nowych szczegółach będę oczywiście informował Was na bieżąco. ISS PRO EVOLUTION w wersji na PS2 coraz bliżej! Ale cicho-sza, nie chcę zapeszać... Zdjęcia są z wersji amerykańskiej.

REKORDY - ISS PRO EVOLUTION

Ulala - tylko tyle wydukałem, po otwarciu kilku ostatnich przesyłek. Część Czytelników stwierdziła, że granicy dwustu bramek przekroczyć się nie da, ale nie ma rzeczy niemożliwych (no, powiedzmy - niech ktoś spróbuje trzasnąć obrotowymi drzwiami, hehe!). Oto worek z osiągnięciami powyżej 200 goli rozwinął się niczym mój język na skalenie ćwiartki (bezalkoholowej, 40%) - aktualnym obecnie rekordem jest wynik 212:0 (115:0)! Autorem rozegranego drużynami Holandii i Irlandii meczu jest Michał Nowicki z Lipinek Łużyckich (swoją drogą gorąco pozdrawiam tę miejscowość - dostaję stamtąd sporo przesyłek - tak trzymać, chłopaki!), który niniejszym zgarnia jedną z Memorek. Czy uda się komuś pobić i ten rekord...?

PLEBISCYT - ISS PRO EVOLUTION

Oki doki - nie przedostatnie, niemal końcowe notowanie plebiscytu. Z racji że zmian na liście niewiele (2 istotniejszych rzeczy - do pierwszej trójki najlepszych napastników wskoczył Batistuta), głównie wskutek Waszej stosunkowo niskiej aktywności w tym miesiącu, postanawiam wraz z następnym numerem zakończyć niniejszą rubrykę. Wszyscy Ci, którzy nosili się z zamiarem oddania głosu, a do tej pory tego nie zrobili - macie ostatnią szansę! Za miesiąc oczekujcie zatem obszernego podsumowania i mega-statystyk, definitywnie zamykających plebiscytowe zmagania z ISS PRO EVOLUTION. Zgodnie z obietnicą, do kolejnego uczestnika zabawy trafia i tym razem nagroda w postaci Memorki - w tym miesiącu szczęście uśmiechnęło się do Zbyszka "Gopa" Gorzkowskiego z Katowic. A co w tabeli najpopularniejszych jedenastek?

Wciąż bez zmian: na pierwszym miejscu Argentyna (412 pkt.), na drugim Francja (160 pkt.) i na oczysji trzeciej Nigeria (131 pkt.).

Bramkarze		Pomoc	
1. Chilavert	427 pkt.	1. Rivaldo	447 pkt.
2. Van Der Sar	202 pkt.	2. Beckham	264 pkt.
3. Campos	188 pkt.	3. Davids	98 pkt.
Obrona		**Atak**	
1. R. Carlos	586 pkt.	1. Owen	268 pkt.
2. Stam	221 pkt.	2. Szewczenko	237 pkt.
3. Maldini	190 pkt.	3. Batistuta	240 pkt.

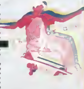
ISS PRO Evo.- Master League

Raz jeszcze możliwość cheatowania i nieczystych zagrań przeszkadza nam w dobrej zabawie... Oto znalazł się prosty sposób na ominięcie podstawowego założenia, czyli pogrywania w Master League na poziomie HARD - w opcjach Save można na tyle skutecznie namieszać, że pierwsze 14 spotkań da się rozegrać na MEDIUM, a potem ustawić wyższy stopień trudności i - teoretycznie - przedstawić na taśmie dowód w postaci poprawnie rozegranego sezonu. Dziękując wszystkim za "odkrycie" tego sposobu i bardzo liczny odzew, proponuję mały konkursik, na wymyślenie innego rodzaju zabawy z Master League - czekam na wszystkie sugestie, a dla autora najciekawszego pomysłu przewiduję oczywiście małą nagrodę.

Ikuze! Onsen Takkyu, czyli druga odsłona ping-ponga...

Nawet nie przypuszczałem, że z takim [illegible] spotka się krótka informacja w poprzednim numerze PE, o pierwszym i jedynym ping-pongu na Pleję (THE TABLE TENNIS), a na pytanie gdzie tego szpila można dorwać udzielam szybkiego info, że tylko w Japonii (a więc w grę wchodzi kosztowny importcik), ewentualnie... khem... a rodzimych, giełdowych "przedsiębiorców", w każdym razie co by kontynuować poruszony i ciekawy dla Was jak widzę wątek, wygrzebałem nieco wiadomości o kolejnej tego typu produkcji, szykowanej właśnie na... PlayStation 2! Gra nosić będzie tytuł IKUZE! ONSEN TAKKYU i powinna właśnie trafiać na sklepowe półki (Japan only) w chwili gdy to czytasz. PSIKYO - developer i wydawca w jednym - obiecuje zastosowanie w pełni trójwymiarowego środowiska, bardzo prostego sterowania (zaledwie dwa przyciski!), jak również mocno rozbudowanego trybu "story mode". Ten ostatni dotyczy kilku zawartych tu postaci, które możemy trenować, udoskonalać i rozwijać - no, takie te typowe japońskie pierdółki, chyba czujecie klimat? Rozgrywka opierać się będzie na prostej zasadzie - im dłużej piłka jest w grze, tym szybciej się przemieszcza, utrudniając odebranie. Czekam z niecierpliwością na premierę, aa by przelać później krócianko na papier swoje wrażenia.

Czyżbyście przestali już pierować w pierwszą część TONY ego? Czy może rekordy są zbyt mocno wyśrubowane? Coś mi się zdaje, że zarówno jedno, jak i drugie - napływające do Redakcji przesyłki to już w tej chwili praktycznie tylko i wyłącznie TONY HAWK'S 2. Nic to, dopóki są ludzie, którzy w "jedyneczkę" w dalszym ciągu cisną aż miło (pozdrowienia dla REXa:), tak dotąd niniejsza rubryka pozostaje. W tym miesiącu wspomniany REX poprawił jeszcze osiągnięcia na planszy MALL NY (za jeden trik oraz za całość), ujawnił się też nowy osobnik, Marcin Mencel, który gości u nas obecnie z rekordowym wynikiem za całość na trasie DOWNHILL. Hej, ludziska, ale dajcie się Katowicom - a co z innymi miastami?!



Rekordy za "całość"		
WAREHOUSE	1,197,235	Wiktor "Vicko" Olkuski Czeladź
SCHOOL MIAMI	1,250,624	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATE CHICAGO	975,474	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
MALL NY	519,579	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
DOWNTOWN	1,316,256	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
ROSWELL	1,625,143	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
DOWNHILL	268,522	Marcin Mencel, Katowice
STREETSSF	1,341,440	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
BURNSIDE	347,213	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice

Rekord za jeden trik		
WAREHOUSE	427,900	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SCHOOL MIAMI	383,888	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATE CHICAGO	337,888	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
MALL NY	281,467	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
DOWNHILL	307,240	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
DOWNTOWN	616,120	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
STREETS SF	1,141,380	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
ROSWELL	305,413	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
BURNSIDE	239,794	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice

No, apel poskutkował i liczba przesyłek z choatowanymi wynikami zmalała do zera:). A co się działo w tym miesiącu? Cóż, od kilku numerów już pieję, że w sumie tylko Śląsk się liczy w zmaganiach z TONY HAWK iem, a kolejne wyniki tylko mnie w tym przekonaniu utwierdzają. Tym razem przypomnieli o sobie dwaj starzy wyjadacze - Lobo oraz REX, którzy poprawili część moich rekordów (ech, ale przycisnąłem i jeden udało mi się pobić, hehe!), jak i swoich wcześniejszych dokonań. Na listę wskoczył też nowy Gracz, Hypnothic z Opola, który zapisał się w dwóch miejscach. Aha, dziękuję wszystkim, którzy nadesłali materiały (niektóre bardzo szczegółowe) dotyczące nowego HAWK a - w następnej edycji "Bącika..." będzie naprawdę dużo o tej pozycji

Rekordy za "całość"		
THE HANGAR	1,301,365	Shiva
SCHOOL II	1,114,318	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
MARSEILLE	2,011,194	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
NY CITY	1,367,527	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
VENICE BEACH	1,163,390	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATESTREET	1,056,256	Piotr "Hypnothic" Kamela, Opole
PHILADELPHIA	1,097,577	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
THE BULLRING	1,080,021	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice

Rekord za jeden trik		
THE HANGAR	466,000	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
SCHOOL II	808,415	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
MARSEILLE	901,031	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
NY CITY	803,386	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
VENICE BEACH	306,697	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATESTREET	408,875	Piotr "Hypnothic" Kamela, Opole
PHILADELPHIA	991,388	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
THE BULLRING	404,544	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice

Tele SportXtreme

Eee, ehhh, hmmm, jakby to, do, właśnie że, ponieważ... "Podobno" mieliście problemy z odpowiedzią na pytanie w poprzednim Tele SportXtreme:)? Że było za trudne? No jak to...? Tak się tylko wydawało - popatrzcie na odpowiedź, czyż rzeczywiście nie jest banalne?

[illegible]

Oke, a teraz poważnie - za fakt totalnie rozmazanego i nieczytelnego pytania w poprzednim numerze, odpowiedzialny jest - jak to ostatnio ogłosił mi "skład" w postaci [illegible] - "nikt". Ówy "nikt" spowodował wymazanie się ożywionego specjalnie do tego pytania [illegible] (człowieki), na [illegible] się [illegible], a w efekcie czego mogliście zobaczyć jedynie "ost floresy". Anyway, pytanie przeszło w związku z tym na bieżący numer i macie je (mam nadzieję, że już w normalnej wersji) poniżej:

Wymień przynajmniej jednego z komentatorów, użyczających swego głosu w ISS PRO EVOLUTION.

Na odpowiedzi oczekuję pod znanym numerem telefonu 0606-133-693, w dniach 26 - 27 stycznia, ewentualnie przez cały czas (do końca stycznia), w postaci SMS-a z jedyną zwięzłą odpowiedzią oraz imieniem, nazwiskiem i adresem nadawcy. Pamiętajcie, że Memorek jest do zgarnięcia sporo, a ich liczba zależy od zainteresowania zabawą (im więcej osób weźmie udział w konkursie, tym więcej zostanie przyznanych kart). A więc - do usłyszenia, hehe!

Dave Mirra
freestyle
BMX

Coś mi się zdaje, że rowerki w naszym kraju nie cieszą się tak dużą popularnością, jak deski czy inne olimpiadki (może dlatego, że Jawor z kumplami działają nad wyraz skutecznie, hehe!), ale cieszy fakt, że kilku zapaleńców i fanów DAVE's MIRRY postanowiło przelać na papier i taśmy swoje osiągnięcia. Co by jednak wykrystalizowało się jakoś czołówkę, a i konkurencja była większa, wstrzymuję się ze startem rubryki poświęconej tej pozycji do przyszłego miesiąca - czekam na kolejne rekordy, ustawienia, specjale i inne przemyślenia z gry płynące. Wszyscy szpilujący w DAVE MIRRA - pochwalcie się swoimi dokonaniami!

M E M O R K I

Tym razem szczęściarzami są:
And the memory card goes to: Zbyszek Gorzkowski (140, piebiesyi) oraz Sławek Przysiek (SYDNEY 2000), Michał Nowicki (ISS, bramki), Piotr Bamola (TONY 2), Bartek Jasiński (TONY 2, za mnóstwo ciekawych materiałów)

Thanks to: Bartek Jasiński, Michał "Żarówa" Boguc, Maciek Chmiel, Mariusz Nojwer, Mateusz "Phoenix" Banaś, Tomek Dydula

listy

"[...] Czy wiadomo coś o jakimś turnieju w ISS PRO EVOLUTION? Dlaczego w "Bąciku..." nie podajesz żadnych informacji na ten temat? [...]" Wszyscy, ciągle

Jest jedna, mała i dosyć prozaiczna przyczyna - nikt w naszym pięknym kraju turniejów takich nie organizuje! Wierz mi, że ubolewam z tego faktu wyjątkowo, co wieczór w ramach pokuty wypijam filiżankę cyjanku, połykając wszystko halucynogennymi grzybkami, ale nie jestem w stanie zmienić obecnego stanu rzeczy - na razie odbył się jeden, ogólnopolski turniej w ISS a (podczas EXTREME PARTY) i na tym koniec. Ech, prawdę mówiąc dziwi mnie to straszliwie, że zainteresowanie tego typu imprezą powinniśmy byłoby wyjątkowo duże i - podobnie jak w przypadku TEKKENa 3 - chętnych do wzięcia udziału w turnieju Graczy z całej Polski nie mogłoby zabraknąć. Szczerze mówiąc, sam kiedyś nosiłem się z pomysłem organizacji dużych zawodów w ISS-a, niestety z przyczyn techniczno-ekonomiczno-dyspozycyjnych:) nie udało mi się planu owego zrealizować. Marzyła mi się nawet kiedyś ogólnopolska liga w ISS-a, ale z tym poczekać mi chyba przyjdzie do momentu, w którym za pośrednictwem modemów w DeCe lub PS2 (i odpowiedniego softu) można będzie szpilać w ukochane "piłeczki" przez Net... Jednocześnie apeluję do ludzi chcących zrobić COŚ w temacie turnieju ISS-a - odezwijcie się, a kto wie, może wspólnymi siłami uda się coś stworzyć! Może ktoś organizuje od czasu do czasu jakieś małe, regionalne zawody (et, np. osiedlowe) - dawajcie wiedy cynk, a ja bardzo chętnie opublikuję odpowiednie info! Wspólnie prędzej można coś zdziałać...

"[...] Dlaczego rekordy do większości gier trzeba nagrywać na kasetę video? Niestety, nie mam kamery i nie mogę się pochwalić swoimi rezultatami, a są piorunujące (moim zdaniem powinieneś też wierzyć na słowo)! [...]" Tomek, Oleśnica

Noo, ręce mi opadły, mózg się zlasował, a dla uspokojenia spędziłem upojną noc z zestawem noży pod wszystko mówiącą nazwą "Podręczny komplet do zabijania czasu". Wierzyć na słowo? Bardzo chętnie, tylko czy naprawdę sądzisz, że nie znajdzie się choć jeden delikwent, który z radością mi oznajmi, że np. w ISS-a wygrał 500:0, w TONY HAWK II cisnął triki do poziomu dwóch milionów (bez kodów), a w SYDNEY 2000 przebiegł "setkę" w niespełna dwie sekundy? Zaś co do sposobu nagrywania - nie musisz mieć kamery! Ludziska kochani, wiele już osób dzwoniło do mnie z tego typu kwestią, więc wyjaśniam, że wystarczy podłączyć MAGNETOWID do TV, odpalić nagrywanie, a obraz normalnie zrzucony zostanie na taśmę... Wystarczy odpowiednio podpiąć kable - wiedza na poziomie budowy atomu i tranzystorów bynajmniej nie jest potrzebna:).

"[...] Na którą z konsol - PS2 czy DC - jest i będzie więcej dobrych "sportówek"? [...]" Syty, SMS

To zależy od punktu widzenia... A na w chwili obecnej DC ma totalne debeściaki w postaci VIRTUA TENNIS (tenis ziemny, absolutny mega-killer), NBA2K, NBA2K1 (koszykówki), NHL2K i NHL2K1 (hokej), czy są SEGA EXTREME SPORTS (sporty ekstremalne), tak drugi Piejek w zasadzie tylko porządną FIFĘ 2001 i recenzowanego w tym numerze GREATEST STRIKERa. Patrząc w przyszłość - PS2 dostanie przede wszystkim kontynuację ISS PRO EVOLUTION, rynek zaleją też różnorakie gry spod szyldu EA SPORTS (i innych, mniejszych firm). W przypadku DeCa sprawa jest dosyć klarowna - maszyna ta ma i będzie mieć najlepsze arcade y na świecie, tworzone przez samą Segę (wszystkie pozycje u góry to praktycznie ich dzieła). Wniosek? Najlepiej mieć oba sprzęty:).

Święta, święta i po świętach!

Witam w tym nowym tysiącleciu i pragnę podziękować wszystkim, którzy mi dzwoniąc i pisząc składali mi życzenia na ten rok. Przepraszam, że nie odpisałem wszystkim, ale obiecuję, że za rok się poprawię.

KĄCIK WYŚCIGOWY

LAP 22

Oto co znajdziesz w bieżącym "Kąciku...": standardowe czasy do GT2, TOCA, COLINa i F1, oraz licencje, w których mi chyba nie pozwolicie mi zapomnieć. Miałem je zawiesić już dawno, a tu za miesiąc jakieś poprawki... To chyba był dobry pomysł z tym zakończeniem, aby Was zmobilizować do walki. A więc dobra, za miesiąc kończymy ze wszystkimi czasami, na pierwszy ogień polecą GT2, COLIN TOCA i F1 - zawieszamy te rekordy (teraz się zacznie - hehehe). Jedziemy dalej: opisy samochodów, Teleextreme z nowym "bardzo łatwym" pytaniem i pierwsze rekordy na testach Fiatem 500R. Co by nie było, w tym miesiącu to właśnie ta pozycja w "Kąciku..." górowała i najwięcej ludzi o nią pytało. Wyniki poniżej, a ja tym już musiał kończyć, bo co to tak będę sam siedział, a poza tym śnieg leci i idę na "sanki". Uważajcie na siebie i "do zobaczyska" za miesiąc.

PS: Przypominam, aby rekordy przesyłać na mój adres domowy, który już nie raz był podawany na łamach "Kącika...", bo nadal są tacy, co przesyłają to do Redakcji. Naprawdę ułatwia mi to robotę!

telefon domowy: (032) 288-41-42
telefon komórkowy: 0603 504-172
e-mail: gocooro@pn2.pl

GRAN TURISMO 2

B

1. 27.001 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 28.052 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 28.257 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 23.878 Wojciech Świrydowicz z Opola
5. 31.710 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 24.281 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 28.300 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 22.003 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 23.113 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 18.036 Tomasz Miętus z Garwolina

A

1. 18.232 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 20.650 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 18.700 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 18.169 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 12.105 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 12.218 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 20.084 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 23.438 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 13.710 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
10. 13.302 Tomasz Miętus z Garwolina

IC

1. 10.708 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 10.145 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 10.734 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 20.000 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 17.230 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 21.847 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 14.783 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 14.852 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 10.001 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 22.000 Tomasz Miętus z Garwolina

GRAN TURISMO 2

IB

1. 24.523 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 17.375 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 34.767 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 23.010 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 17.710 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 17.813 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 19.563 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 17.579 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 23.236 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 22.751 Krzysztof Patynowski z Gdyni

IA

1. 27.100 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 23.274 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
3. 20.851 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 22.559 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 24.308 Tomasz Glinnis z Rzeszowa
6. 35.047 Jarosław Losiecki z Sosnowca
7. 10.720 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 22.107 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 10.301 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 17.298 Tomasz Miętus z Garwolina

S

1. 1.00.278 Dawid Słota z Poznania
2. 1.20.857 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 1.00.522 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 1.01.923 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 1.23.605 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 1.27.300 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 1.11.423 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 1.45.282 Paweł Stępkowski z Grudziądza
9. 1.25.018 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 1.06.061 Tomasz Miętus z Garwolina

Nagrody w postaci kart pamięci w tym miesiącu otrzymują: Grzegorz Gryczka za Teleextreme, Paweł Gadziński za testy do GT2, oraz Krzysztof Patynowski, Łukasz Szewczyk i Katarzyna Rakowiecka za opisy samochodów.

F1 CHAMPIONSHIP

1.	MELBOURNE	1.00.040	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
2.	INTERLAGOS	1.00.005	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
3.	IMOLA	1.03.440	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
4.	SILVERSTONE	1.03.000	Tomasz Miętus z Garwolina
5.	BARCELONA	1.06.040	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
6.	NURBURGRING	1.02.700	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
7.	MONACO	0.50.440	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
8.	MONTREAL	1.00.441	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
9.	MAGNY-COURS	1.01.009	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
10.	A1-RING	1.02.440	Tomasz Miętus z Garwolina
11.	HOCKENHEIM	1.21.040	Tomasz Miętus z Garwolina
12.	HUNGARORING	0.00.003	Tomasz Miętus z Garwolina
13.	SPA	1.34.304	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
14.	MONZA	1.00.040	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
15.	INDIANAPOLIS	0.00.040	Tomasz Miętus z Garwolina
16.	SUZUKA	1.10.300	Marcin Nowakowski z Cerkwicy
17.	SEPANG	1.27.007	Marcin Nowakowski z Cerkwicy

TELEEXTREME

Czyżby w tym miesiącu znów zacięcie, czy też większość z Was była nie zajęta świętami, że zapomniała o swoich komórkach? Tylko 40 odpowiedzi, z czego jedynie 21 prawidłowych. Myślę, że za miesiąc będzie lepiej... Na usprawiedliwienie mogę powiedzieć, że pytanie nie należało do łatwych i trzeba było mieć wiele szczęścia, aby znaleźć ten wóz wśród wszystkich samochodów w GT2. Brawa należą się wszystkim, którym się to udało, jednak tylko jeden uczestnik dostanie nagrodę. Zwycięzcą ogłaszam Grzegorza Gryczkę z Jeleniej Góry. A oto prawidłowa odpowiedź:
Samochód, który posiada napęd elektryczny w GRAN TURISMO 2, to TOYOTA PRIUS. Nie polecam jej jednak do jazdy w wyścigach czy pobijania rekordów - złom i tyle...

Pytanie na bieżący miesiąc:
W GRAN TURISMO 2 (wersja PAL), jak wiemy, zamiast firmy OPEL mamy nazwę VAUXHALL (rynek angielski). Co trzeba zrobić, by na mapce firm w GT2 była jednak nazwa OPEL? Podpowiem, że posiadacze japońskiej i amerykańskiej wersji mogą sobie darować szukanie, gdyż jedynie w europejskim GT2 można znaleźć na to odpowiedź:
Termin: do 28 stycznia 2001

Przyspieszenie i prędkość FIATEM 500R:

Cieszę się, że znowu udało mi się Was zachęcić do rywalizacji w tych testach. Po ilości telefonów widzę, że znowu wstąpił w Was duch rywalizacji. Pamiętajcie, że każde pierwsze miejsce honorowane jest kartą pamięci, więc można trochę pomyśleć i przegrzać mózg (no, chyba że komuś go brakuje, tak jak np. Scierzu, he,he,he). Dobra, nie będę już smucić, zerknijcie na wyniki w tym miesiącu i przyślijcie następne, bo Świdnica znowu zaczyna rządzić.

0-400:
1) 15.254 Paweł Gadziński ze Świdnicy
2) 16.330 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
3) 16.426 Tomasz Miętus z Garwolina
4) 16.502 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
5) 16.592 Janusz Glanc z Radlina

0-1000:
1) 27.844 Paweł Gadziński ze Świdnicy
2) 27.909 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
3) 28.377 Tomasz Miętus z Garwolina
4) 28.771 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
5) 28.848 Krzysztof Karoń z Radzionkowa

Prędkość:
1) 240.23 Paweł Gadziński ze Świdnicy
2) 238.22 Janusz Glanc z Radlina
3) 237.87 Krzysztof Karoń z Radzionkowa
4) 237.41 Marcin Glanc z Radlina
5) 235.87 Ludwik Pyrkosz z Radomska

OPISY SAMOCHODÓW OD CZYTELNIKÓW

VOLKSWAGEN NEW BEETLE GT

opracowała Katarzyna Rakowiecka z Nowej Huty

New Beetle GT

Jest to moim zdaniem najbezpieczniejszy samochód w GRAN TURISMO 2 i trzeba mieć naprawdę dużo "talentu" aby wywinąć nim fikołka na drodze. Co do samych zalet tego samochodu, to nie należy zapominać o jego doskonałym przyspieszeniu i niezłej prędkości maksymalnej, oczywiście po drobnych zmianach w jego ustawieniach. Parametry które ja Wam polecam, pozwolą bez problemu wygrywać wyścigi z ostrymi zakrętami, takimi jakie spotykamy na Seattle Short Course, jak i tam, gdzie wymagana jest przyzwoita prędkość maksymalna np. na Super Speedway. Po pewnym czasie, gdy już na dobre poznacie zachowania tej maszyny, bez problemu powinniście wygrywać większość wyścigów w których nie ma ograniczeń mocy. A oto moje ustawienia:

Opony- Super Soft

Zawieszenie:
5,1 / 5,1
100 / 100
0 / 0
5 / 0
0,0 / 0,0
0,30 / 0,30
0 / 5

Skrzynia biegów:
Najpierw ustawiamy Final na 2.800, a potem Auto Setup na 10, ustawienia biegów powinny wyglądać następująco:
1) 4.000
2) 2.773
3) 2.000
4) 1.500
5) 1.300
6) 1.100

Spojlery:
0.30 / 0.30

Układy elektroniczne:
LSD Initial- 10 / 13
LSD Accel- 00 / 00
LSD Decel- 1 / 1

OPISY SAMOCHODÓW OD CZYTELNIKÓW

TVR SPEED 12

opracował Krzysztof Pałgowski z Gdyni

Warto posiadać ten samochód, ponieważ ma moc 887 KM, świetne przyspieszenie, a także prędkość maksymalną trochę powyżej 400 km/h. Jego wadą jest napęd na tylną oś, który nie jest najlepszym rozwiązaniem przy takiej mocy; utrudnia to wyprowadzanie auta z ostrych łuków. Pamiętaj, aby zawsze operować z umiarem gazem przy wychodzeniu z zakrętu, gdyż łatwo wpaść w poślizg i wylądować w płocie lub na trawie.
Zanim wystartujesz, musisz zajrzeć do dealera TVR.
Koniecznie zmniejsz jego wagę o 3 stopnie i zmień wygląd zewnętrzny (racing modifity). Dokup układy [illegible], turbo i zmień opony na super soft.

Po tych zabiegach możesz przejść do ustawień:

3,8 / 3,8
115 / 105
7 / 7
7 / 7
3,8 / 1,0
0,00 / -0,46
4 / 9

GEARS: ustawić Final na 2000 i zatwierdzić 24 (auto setup)

1. 4472
2. 2871
3. 1988
4. 1824
3. 1213
5. [illegible]
2. [illegible]
auto setup: 24

downforce 0,76 / 0,90

lsd int. 1
lsd acc. 1
lsd dec. 1
[illegible] 101
[illegible] 61

Aby zwiększyć prędkość maksymalną, dodaj spojlery do ustawienia. Wtedy
tego zabiegu będzie jednak gorsza przyczepność i podsterowność samochodu.

DODGE CHALLENGER

opracował Łukasz Sawczyk z Gdańska

W GT2 oprócz nowoczesnych pojazdów możemy prowadzić stare, amerykańskie "krążowniki" szos. Auta te charakteryzują się olbrzymią pojemnością skokową silników, która daje jednak stosunkowo małą moc, za to moment obrotowy jest ogromny. Maksymalny moment i moc w tych silnikach osiągany jest przy 3 tysiącach obrotów, czyli możemy powiedzieć, że są to silniki wolnoobrotowe. Same auta tych samochodów nie nadają się do ścigania, gdyż nie mamy w takich dróg jak w Ameryce - szerokich, z 4-pasowymi autostradami, jednak po kosmetyce jest też trochę lepiej, a i osiągnąć nie osiągają nowoczesnych konstrukcji. Dla tych, co uwielbiają MUSCLE cars za ich wygląd, samochody z GT2 będą wystarczająco pojazdami. Oto jeden z nich - Dodge Challenger:

Zawieszenie:	Elektronika:
5,5 / 3,5	lsd int. 0
140 / 140	lsd acc. 45
4 / 4	lsd dec. 0
0 / 4	
4,0 / 5,5	
0,00 / 0,00	
9 / 9	

Opony:
24 / 24

Skrzynia biegów:

1. 2,303
2. 1,800
3. 1,296
4. 0,900
3. 0,790
2. 0,000
8. 14

A oto kilka porad:
-gaz trzymać do 6 - 6,5 tys. obrotów
-kto nie jeździł na amerykańskim aucie, powinien dostosować go początkowo na zakrętach, gdyż łatwo wyrzucić tyłem
-hamujemy odpowiednio wcześniej, ponieważ auto dysponuje znaczną masą, której nie pozwoli nam wyhamować w ostatniej chwili
-do zakrętu wchodzimy pojazd poprzez przyhamowanie hamulca podczas skrętu, zaś na kręconych łukach możliwe odpowiednie gaz w połączeniu ze skrętem kół w odpowiednim kierunku

To by było na tyle. Życzę miłej jazdy.

TOCA World Touring Cars

MONZA	-1 10.743	Wojciech Swirydowicz z Opola
[illegible]	-0.58.571	Wojciech Swirydowicz z Opola
CATALUNYA	-1.30.000	Wojciech Swirydowicz z Opola
BRANDS HATCH	-0.34.919	Wojciech Swirydowicz z Opola
OULTON PARK	-0.43.005	Wojciech Swirydowicz z Opola
SNETTERTON	-0.52.377	Wojciech Swirydowicz z Opola
BUENOS AIRES	-0.58.142	Wojciech Swirydowicz z Opola
MEXICO CITY	- 1.00.112	Wojciech Swirydowicz z Opola
ROAD AMERICA	-1.42.771	Wojciech Swirydowicz z Opola
A1 RING	-1 10.073	Wojciech Swirydowicz z Opola
TI RING	-1.16.005	Wojciech Swirydowicz z Opola
ADELAIDE	-1.07.906	Wojciech Swirydowicz z Opola
SILVERSTONE	1.00.081	Bartek Wojciech z Gryfowa Śl.
[illegible]	-1.23.000	Wojciech Swirydowicz z Opola
[illegible]	-0.30.795	Cezary Wolski z Lublina
LAGUNA SECA	-1.05.429	Wojciech Swirydowicz z Opola
WATKINS GLEN	-0.58.080	Wojciech Swirydowicz z Opola
NÜRBURGRING	1 12.957	Bartek Wojciech z Gryfowa Śl.
HOCKENHEIMRING	-0.44.350	Wojciech Swirydowicz z Opola
SUZUKA	1.34.935	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
[illegible]	-1.06.504	Wojciech Swirydowicz z Opola
BATHURST	-1.27.986	Wojciech Swirydowicz z Opola
SURFERS PARADISE	-1.02.732	Bartek Wojciech z Gryfowa Śl.

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1. 1.50.03 Paweł Bednarski z Lublina
2. 1.51.02 Paweł Bednarski z Lublina
3. 0.47.90 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.50.37 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.00.05 Paweł Bednarski z Lublina
6. 2.14.27 Szymon Kopański z Lubowy
7. 2.30.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.19 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.12.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.34.30 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA

1. 2.03.04 Paweł Bednarski z Lublina
2. 2.00.57 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.20.72 Szymon Kopański z Lubowy
4. 2.30.00 Szymon Kopański z Lubowy
5. 2.10.05 Dariusz Lisowski z Wejherowa
6. 0.50.06 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.47.40 Dariusz Lisowski z Wejherowa
8. 2.10.30 Paweł Bednarek ze Świdnicy
9. 2.00.04 Dariusz Lisowski z Wejherowa
10. 1.02.70 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA

1. 2.00.75 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
2. 2.21.72 Paweł Wojciech z Lublina
3. 1.02.30 Jacek Bednarski ze Świdnicy
4. 2.10.19 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.30.00 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
6. 1.15.15 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.00.74 Paweł Wojciech z Lublina
8. 1.50.19 Paweł Bednarski z Lublina
9. 2.12.00 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
10. 2.07.02 Paweł Bednarski z Lublina
11. 1.10.60 Cezary Wolski z Lublina

KENIA

1. 1.30.10 Paweł Bednarski z Lublina
2. 1.40.00 Dariusz Lisowski z Wejherowa
3. 2.00.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.35.19 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.23.01 Dariusz Lisowski z Wejherowa
6. 1.52.74 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
7. 1.50.25 Paweł Bednarski z Lublina
8. 2.10.22 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.47.41 Paweł Bednarski z Lublina
10. 2.30.00 Paweł Bednarski z Lublina
11. 1.30.94 Paweł Bednarski z Lublina

FRANCJA

1. 2.27.05 Arkadiusz Szymon z Lasek Głogach
2. 2.00.04 Paweł Bednarski z Lublina
3. 2.44.10 Paweł Wojciech z Lublina
4. 2.30.00 Arkadiusz Szymon z Lasek Głogach
5. 2.00.04 Dariusz Lisowski z Wejherowa
6. 2.00.05 Arkadiusz Szymon z Lasek Głogach
7. 2.30.00 Arkadiusz Szymon z Lasek Głogach
8. 1.10.35 Michał Drogus z Siedlec
9. 1.55.12 Paweł Bednarski z Lublina
10. 2.20.27 Paweł Bednarski ze Świdnicy

ITALIA

1. 2.00.12 Szymon Kopański z Lubowy
2. 2.30.10 Paweł Bednarski z Lublina
3. 2.00.04 Paweł Wojciech z Lublina
4. 2.30.00 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.30.00 Paweł Bednarski z Lublina
6. 1.11.95 Szymon Kopański z Lubowy
7. 2.30.01 Paweł Bednarski z Lublina
8. 1.10.75 Paweł Bednarski z Lublina
9. 2.55.23 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.30.00 Paweł Bednarski z Lublina

SZWECJA

1. 2.40.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.20.03 Paweł Bednarski z Lublina
3. 1.17.10 Dariusz Lisowski z Wejherowa
4. 2.20.00 Paweł Bednarski z Lublina
5. 2.34.02 Paweł Bednarski z Lublina
6. 2.30.21 Paweł Bednarski z Lublina
7. 2.13.97 Paweł Bednarski z Lublina
8. 2.40.57 Paweł Wojciech z Lublina
9. 1.17.02 Paweł Bednarski z Lublina
10. 2.00.04 Paweł Bednarski z Lublina
11. 1.29.34 Paweł Bednarski z Lublina

WIELKA BRYTANIA

1. 1.42.02 Paweł Gołębiński ze Świdnicy
2. 1.21.02 Paweł Bednarski z Lublina
3. 2.30.29 Paweł Bednarski z Lublina
4. 1.40.00 Jacek Bednarek ze Świdnicy
5. 2.51.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.00.54 Szymon Lisowski z Warszawy
7. 2.55.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.03.37 Szymon Lisowski z Warszawy
9. 3.41.07 Szymon Kopański z Lubowy
10. 2.51.02 Paweł Bednarski z Lublina
11. 1.22.06 Szymon Kopański z Lubowy

CZASY Z TRAS DO GT2

Trasy asfaltowe:

1. Tahiti Road	0.40.229	Dawid Słota z Poznania
2. Midfield Raceway	0.46.298	Kamil Woźniak z Bytomia
3. High Speed Ring	0.30.872	Artur Cebo ze Strzelc Opolskich
4. Super Speedway	0.22.086	Kamil Woźniak z Bytomia
5. Seattle Short Course	0.30.030	Artur Cebo ze Strzelc Opolskich
6. Rome Short Course	0.38.933	Kamil Woźniak z Bytomia
7. Red Rock Valley Speedway	0.46.929	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
8. Seattle Circuit	1.01.921	Kamil Woźniak z Bytomia
9. Rome Circuit	0.58.594	Artur Cebo ze Strzelc Opolskich
10. Grindelwald	0.51.061	Tomasz Sitnik z Rzeszowa
11. Laguna Seca Raceway	0.50.295	Maciek Rudek ze Wschowy
12. Apricot Hill Speedway	0.50.017	Dawid Słota z Poznania
13. Motor Sports Land	0.25.610	Dawid Słota z Poznania
14. Trial Mountain Circuit	0.55.796	Dawid Słota z Poznania
15. Clubman Stage Route 5	0.33.546	Maciek Rudek ze Wschowy
16. Grand Valley East Section	0.47.013	Maciek Rudek ze Wschowy
17. Grand Valley Speedway	1.20.251	Artur Cebo ze Strzelc Opolskich
18. Special Stage Route 5	0.56.000	Maciek Rudek ze Wschowy
19. Autumn Ring	0.30.900	Dawid Słota z Poznania
20. Test Course	0.42.910	Kamil Woźniak z Bytomia
21. Deep Forest Raceway	0.53.221	Tomasz Sitnik z Rzeszowa
22. Route - Night	1.02.451	Dawid Słota z Poznania
22. Autumn Ring Mini	0.29.387	Dawid Słota z Poznania

Trasy szutrowe:

1. Tahiti Dirt Route 0	1.03.003	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
2. Smokey Mountain South	0.46.406	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
3. Rome Forest Roadway	1.01.829	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
4. Smokey Mountain North	0.40.703	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
5. Tahiti Maze	1.20.987	Cezary Wolski z Lublina
6. Pikes Peak Hill Climb	1.20.405	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
7. (r) Tahiti Dirt Route 0	1.05.236	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
8. (r) Smokey Mountain North	0.50.010	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
9. Pikes Peak Downhill	1.20.070	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.

Karczy blade - w tym miesiącu PE zostało mocno odchudzone i skutki tego widać od razu - druga część opisu do FF9 nie weszła w całości na te marne 5 stron (z których ostatnie CODEN szykano), a "Historia cRPGów" nie weszła w ogóle. Damn... A tak w ogóle to 'powinienem się cieszyć, że mam jeszcze te dwie strony "Kącika..."', jak mawia Ścierwo. Ja nie dam! W każdym razie musiałem to przerzucić kolejną część opisu do FF9 (która i tak jeszcze nie wyczerpuje tematu tej gry), przez co ucierpiała zawartość merytoryczna tego działu, ale to chwilowe - za miesiąc znowu zacznę się wywnętrzać:). Mam jednak niewesołą wiadomość dla fanów Magica - na razie z założenia "PodKącika [illegible]" nici, bo Ścierwo które się zapiera, że nie jest to temat bezpośrednio związany z grami wideo. Wiecie co - zacznijcie go męczyć mailami - przynajmniej będzie miał zgryz:). A pozostałych zapraszam w tym wydaniu "Kącika..." do obczajenia jeszcze paru ciekawostek z CHRONO CROSSa, "niusów" oraz konkursu, jaki od niechcenia wymyśliłem:).

KĄCIK RPG
CHAPTER 12

CHRONO CROSS

Kolejną porcję ciekawostek na temat tej gry podesłał **Sławek Pietrzykowski z Poddębic**. Wędruje do niego kolejna Memorka.

CRIOSPHINX

Tego dodatkowego bossa można spotkać na drugiej płycie gry - w miejscu wyeliminowania Earth Dragona, lecz w Another World. Gdy tylko rozpocznie się walka (koniecznie nagrać przed nią stan gry), gość proponuje wzięcie udziału w tego zgadywance. Jeżeli w pierwszej turze wykorzystamy wszystkie Elementy, to będzie on zadawał pytania, na które można odpowiadać tylko odpowiednim czarem. Metodą prób i błędów można łatwo dojść do kombinacji: Yellow, Red, Green, Blue, Black i White - jeżeli tak "odpowiemy", to boss odejdzie nie zaatakowawszy nikogo (słyszałem od kumpla, że można go potem spotkać jeszcze raz - podczas kolejnego przechodzenia gry, lecz wówczas wymieniona kombinacja już na niego nie działa - czekam na info od Was, co wtedy można zrobić (oprócz rozwalenia gościa) - Star). Drugim sposobem walki z Criosphinxem jest bezpośredni atak w pierwszej turze, czyli zastosowanie się do rozwalenia "jegomościa". Odpala on wówczas kombinacje silnych czarów typu Yellow (Earthquake, ThunderStorm), której nasza drużyna nie jest w stanie przeżyć, chyba że zabrać z gościa wymieniony jest to Yellow Plate ([illegible] Earth Dragonem). Ponieważ podczas pierwszego przechodzenia gry mamy tylko jeden taki artefakt, stąd należy go dać najsilniejszej postaci w drużynie (najlepiej Serge'owi z Mastermune lub Glennowi z dwoma Einlanzerami). Poza tym warto wyposażyć ją w kilka czarów leczących i wzmacniających, a także [illegible] oraz Weaken (boss po użyciu magii przez jakiś czas zmienia również [illegible]). Można to wszystko rozegrać używając pozostałe postacie lub walczyć tylko jednym zawodnikiem. Gdy w końcu zdołamy tego [illegible] (może to potrwać do pół godziny), dostaniemy w nagrodę SUNGLASSES - przedmiot powodujący, że każdy atak naszej postaci posiada charakterystyczne obrażenia przeciwnego mu koloru, którym obdarzony jest przeciwnik (np. Red przeciwko Blue).

PRZEKRĘT VIPERA

Jak wiadomo, ostatnią technikę dla Vipera można znaleźć na zapleczu baru w Another Termina. Najlepsze jest jednak to, że po wyjściu z owego pomieszczenia i ponownym wejściu znajdujemy ją znowu! Tak więc Viper jest jedyną postacią w grze, której można (dzięki temu błędowi) zaaplikować więcej niż technik specjalnych.

SEJF W CHRONOPOLIS

W Chronopolis, w pomieszczeniu gdzie można zdobyć ostatnią technikę dla Grobyca, znajduje się pięć szafek i sejf. Chodzi tu o to, aby otworzyć odpowiednie szafki podać odpowiadający kod ustawienia kodu do zamka. Kod ów to liczba z zakresu 0-31, która powstaje z systemu dwójkowego, jaki tworzą kombinacje otwartych i zamkniętych szafek - każda kolejna OTWARTA dodaje do owej liczby kolejną potęgę liczby 2. Mając więc następujące ustawienie "mebli"...

SEJF	SZ5	SZ4	SZ3	SZ2	SZ1
	16	8	4	2	1

...możemy łatwo wykombinować, że np. przy otwartych SZ1, SZ3 i SZ4 kod wynosi 13 (8+4+1).

Z sejfu tego można wyciągnąć niezłe przedmioty, lecz oczywiście tylko raz, zaś to, co wyciągniemy, zależy od otworzonej kombinacji. Warto z tego powodu nagrać wcześniej stan gry i dopiero teraz bawić się szafkami.

LESZCZ DARIO

Moim zdaniem, choć warty wspomnienia sposób na tego gościa podesłali Radek "R" Rajdak i Tomasz "SPOLONG" Skalba.

Główny sposób na łatwe pokonanie owego bossa, bez problemów. Zaopatrzyć się trzeba w średnią ilość czarów leczących oraz wziąć do walki prócz Riddel jakąś "pokorną" postać bez białego elementu, np. Grobyca lub bossa. Na początku Riddel ginie, a z Sergem zostaje wiodąca owa postać - podczas walki pod żadnym pozorem nie można używać czarów ofensywnych lub osłabiających Dario. Należy tylko atakować fizycznie i co raz leczyć się oraz pilnować, aby pole elementów nie przybrało jednolitego, czarnego koloru. Dario większość swoich ataków (sonic sword, death-peek) będzie kierował (w moim przypadku) na ową drugą postać, dlatego też musi mieć ona wysoki poziom HP (no i trzeba ją leczyć). Jeżeli coś się stanie z poziomem Staminy, to trzeba dawać defend. Jeżeli wszystko szło według powyższego opisu, to nie powinniście mieć z Dario problemów.

NEWS

TO JESZCZE NIE KONIEC!

SQUARE co prawda przeniosło swoje usługi (i kolejne FINALe) na nową platformę SONY, lecz nie zapomniało jeszcze o starym, dobrym Szaraku. Nasza ulubiona firma nosi się z zamiarem wydania anglojęzycznych (w USA) wersji kolejnych dwóch SNES-owych przebojów - po piątym i szóstym "Fajnalu" z FF Anthology nadchodzi para na FINAL FANTASY IV oraz CHRONO TRIGGERa. Na razie jednak decyzja nie została jeszcze podjęta, stąd też termin pozostaje nieznany (choć tak jak, to stanie się to w tym roku), pozostaje nam więc mieć nadzieję, ewentualnie posłać SQUARESOFTowi popierającego maila (oczywiście "in english") na adres support@squaresoft.com.

MUZYKA JAKĄ KOCHAMY!

Pojawił się (na razie w Stanach) kompakt zawierający składankę 18 najlepszych utworów z trzech FINALI - VI, VII i VIII. Nie jest to co prawda płyta firmowana przez SQUARE, więc i jakość odbiega od oryginału, lecz jeśli składanka ta zawędruje kiedyś do Polski, będzie można się "posilić" nawet tym niewielkim fragmentem twórczości Nobuo Uematsu.

LISTY

DZIEWCZYNY A RPG

"[...] Czy jest jakaś dziewczyna, która lubi grać w gry RPG? Chyba nie, bo w prawie każdym RPG-u głównym bohaterem jest chłopak, który zakochuje się w jakiejś dziewczynie. Wniosek jest prosty - dziewczyny, które grają w RPG, są albo lesbijkami albo nie zwracają uwagi na to, w kim zakochuje się główny bohater, co nie pozwala poczuć się odpowiednio w fabule. List ten napisałem nie po to, żeby ktoś zaczął tworzyć RPG dla dziewczyn, gdyż nie mam zamiaru grać jakąś babką i trafić na jakiegoś [illegible], bo to mogłoby wyrwać z mnie "niekontrolowany zwrot żołądka". List ten pisałem po to, by nie się nie zastanawiać [illegible] FINAL FANTASY X bazował na sprawdzonych już stereotypach, a dziewczyny niech szukają szczęścia w wyjątkach, takich np. Anna. [...]" Michael de Capadra

Fakt - przerażająca większość powstających do tej pory cRPGów nie uwzględnia potrzeb (?) płci przeciwnej i być może stąd jest tak mało dziewczyn grających w role-playe. A może się mylę co do tego drugiego? I jak to naprawdę jest z Wami, dziewczyny? Czekam na odzew (mogą to być odwiedziny - w Redakcji:).

KONKURSY

Wreszcie wymyśliłem! Nie będzie to co prawda jakiś test Waszych zdolności literackich (żadne tam wypełnianie tabelek itp. - przynajmniej na razie), lecz bardziej sprawdzian Waszego cRPGowego zacięcia, hardcore'owych zagrywek, ogólnego "męczenia" role-playów, a nawet zdolności manualnych. Mam tu na myśli wprowadzenie notowania Waszych wyników uzyskanych a to w jakichś mini gierkach, a to znów w jakichś tam statystykach, czego oczywiście w gierkach na Playa nie brakuje. Oczywiście będzie to konkurs fotograficzny - swoje wyniki należy udowadniać na zdjęciach (po kilka, jeśli dana tabela, np. w "Vagrancie", układa się na kilku stronach) i w tym miejscu proszę o nie stosowanie lampy błyskowej, aby jakieś plamy nie zamazywały obrazu. Na początek proponuję:

VAGRANT STORY

- największa ilość uzyskanych Mistrzowskich Tytułów - odpowiednia tabela w menu
- najlepiej "wyćwiczony" oręż (chodzi tu o jego siłę oraz dopasowanie go na najlepiej dwie charakterystyki stworów/żywiołów (class/affinity) i ogólny "tytuł" określający daną broń) - zdjęcie obu stron charakterystyk

LEGEND OF MANA

- oręż o największej sile ataku - oraz ma obrazować również charakterystyki żywiołów
- najbardziej zapełniony [illegible] - otwarte odpowiednie menu
- najlepszy wyhodowany stwór - jw.

FINAL FANTASY IX

- największa ilość skoków na skakance - informacja odczytana ze ściany na ulicy z drzewnicą (przed zniszczeniem Alexandrii) lub uzyskana od Moogle'a w drzewnicy (po zniszczeniu)
- perfekcyjny występ Zidane i Blanka przed publicznością w Alexandrii (100 zadowolonych) razem z informacją, co dokładnie dzięki temu można uzyskać - na zdjęciu ma się znajdować ów moment z odpowiednim napisem

Oczywiście nie życzę sobie stosowania żadnych Action-Replayów czy innych form "cziterowania" - każdy nadsyłający zdjęcie będzie musiał dołączyć do niego klauzulę, że z takich oszustw nie korzystał.

TELE EXTREME

Wzorem innych "Kącików..." postanowiłem również wymyślić małe ciekawe pytanka, głównie na temat najnowszych powstałych cRPGów (chociaż na temat starszych pozycji też postaram się coś przygotować). Nagrodami będą oczywiście "nieśmiertelne" karty pamięci, a zwycięzcy wyłonieni spośród całego grona dzwoniących. A oto dwa pierwsze pytanka na temat FINAL FANTASY IX:

1. Jak ma na imię czteroręki gościu rezydujący w Daguerreo, u którego możemy sprawdzić swoją rangę poszukiwacza skarbów i co możemy od niego dostać?
2. Jak naprawdę ma na imię Garnet (Dagger), jak brzmi imię jej matki oraz gdzie i jak można się o tym dowiedzieć?

Na telefony czekam pod numerem redakcyjnym od 22 do końca stycznia (oczywiście w dni "roboczych") - dzwońcie najlepiej pomiędzy 10:00 a 16:00.

FINAL FANTASY IX

SYNTH SHOP

Wraz z postępem w grze punkty syntezujące nowy sprzęt zwiększają swoje oferty, najlepsze rzeczy można zaś wykonać w Black Mage Village po zwiedzeniu Terry.

Akcesoria:
Desert Boots = Leather Hat + Leather Shirt
Yellow Scarf = Feather Hat + Steepled Hat
Glass Buckle = Glass Armlet + Leather Wrist
Germinas Boots = Desert Boots + Fork
Cachusha = Magus Hat + Rubber Helm
Coral Ring = Lightning Staff + Rod
Gold Choker = Linen Cuirass + Soft
Magician Shoes = Germinas Boots + Bone Wrist
Barette = Needle Fork + Barbut
Power Belt = Glass Buckle + Chain Mail
Madain's Ring = Bone Wrist + Stardust Rod
Fairy Earrings = Magic Armlet + Soft
Extension = Lamia's Tiara + Multina Racket
Reflect Ring = Anklet + Madain's Ring
Anklet = Gold Choker + Peridot
Feather Boots = Magician Shoes + Phoenix Pinion
Black Belt = Twist Headband + Survival Vest
Pearl Rouge = Moonstone + Elixir
Promist Ring = Chimera Armlet + Ruby
Battle Boots = Feather Boots + Wing Edge
Rebirth Ring = Diamond + Anklet
Angel Earrings = Fairy Earrings + Barette
Running Shoes = Battle Boots + Emerald
Rosetta Ring = Madain's Ring + Holy Lance

Klejnoty:
Garnet = Ore + Remedy
Amethyst = Ore + Annoyntment
Peridot = Ore + Soft
Sapphire = Tent + Antidote
Opal = Ore + Potion
Topaz = Ore + Eye Drops
Lapis Lazuli = Ore + Dead Pepper

Płaszcze magiczne:
Cotton Robe = Wrist + Steepled Hat
Silk Robe = Silk Shirt + Bandana
Magician Robe = Mage Staff + Magician Cloak
Glutton's Robe = Mythril Fork + Cotton Robe
White Robe = Gaia Gear + Jade Armlet
Black Robe = Gaia Gear + N-Kai Armlet
Light Robe = Magician Robe + Black Armlet

Miecze Zidana:
Butterfly Sword = Dagger + Mage Masher
The Ogre = Mage Masher x 2
Exploda = Mage Masher + Mythril Dagger
Rune Tooth = Mythril Dagger x 2
Angel Bless = Mythril Dagger + Gladius
Sargatanas = Gladius + Zorlin Shape
Masamune = Zorlin Shape + Orichalcon

Inne:
Thief Gloves = Mythril Armlet + Sargatanas (+50.000 Gil)
Bracer = Battle Boots + Venetia Shield
Gauntlets = Mythril Gloves + Dragon Wrist
Golden Skullcap = Gold Helm + Golden Hairpin
Circlet = Coronet + Rosetta Ring
Grand Helm = Cross Helm + Power Belt
Rubber Suit = Minerva's Plate + Egoist's Armlet
Brave Suit = Mythril Vest + Mythril Suit
Grand Armor = Mythril Sword + Mythril Armor
Duel Claws = Dragon's Claws + Tiger Fangs
Priest's Racket = Air Racket + Cachusha

RAGTIMER

W lasach na Outer Continent pośrodku wrót możemy spotkać pewnego [illegible] gościa, któremu towarzyszą dwa symbole - "kółko" oraz "X". Jeśli go, po po Ragtimer żurą, zadaje nam on kolejne pytania z Quiz Tow... to znaczy Pop Quizu, na które odpowiadamy podchodząc w odpowiedni symbol - jeden jest na "Prawda" (True), drugi na "Fałsz" (False). Oczywiście liczą się tylko poprawne odpowiedzi, za które oprócz ich procentowego podsumowania otrzymujemy nieco gotówki w łapę. Lokalizacje owego gościa zmieniają się i trzeba trochę połazić po kontynencie, aby spotkać go 16 razy, bo tyle właśnie pytań nam on zadaje. A oto one:

1. The War in Lindblum started in the year 1600. False
2. "I want to be your Canary" was written by Lord Avon. False
3. Chocobo forest is located between Lindblum and South Gate. True
4. The theater ship Prima Vista was built in Artania Shipyards. False
5. The War in Lindblum started in the year 1500? True
6. Some Mu's are friendly and won't attack. True
7. Lindblum air cabs operate around the clock. True
8. Fossil Roo is a tunnel that connects Treno and Alexandria. False
9. Theater Ship Prima Vista uses Mist as its source of energy. True
10. Lindblum Castle is larger than Alexandria Castle. True
11. Treno's Cafe, Card Castle, is members only. True
12. [illegible] bird is a bird that brings you fortune. False
13. Prima Vista [illegible] love at first sight. False
14. Conde Petie is a village of goblins. False
15. Only one desert exists in the entire world. False
16. One can defeat Ragtimer. True

Podczas każdego spotkania z gościem (spotkaliśmy go w lesie przed Gizamaluke Grotto), podsumowuje on ów quiz i otrzymujemy nagrodę zależną od ilości udzielonych poprawnych odpowiedzi (przy 80% dostaliśmy Protect Ring).

LAND SPIRITS

Zarówno podczas spotkania z Ragtimerem, jak i momentu natrafienia (w czasie walki) na nasz duszek wtedy się charakterystyczna, wesoła melodyjka. W tym przypadku jednak nie trzeba odpowiadać na pytania, lecz obdarowywać owe duszki (są to po prostu przedstawiciele niektórych stworków) rzadkimi przez nie przedmiotami. Miejsca spotkań oraz wymagania poszczególnych stworków są różne, a oto one:

- Mu - w lesie w pobliżu Dali (przy wyjściu z Ice Cavern). Chce 1 Ore, daje 10 AP i Potion.
- Ghost - na otwartym terenie opodal Treno. Chce 1 Ore, daje 10 AP i Hi-Potion.
- Ladybug - w lesie prowadzącym do Black Mage Village. Chce 2 Ore, daje 20 AP i Ether.
- Yeti - w lesie opodal Madain Sari. Chce 2 Ore, daje 20 AP i Elixir.
- Nymph - las przy wyjściu z Mountain Path po tunel z Iifa Tree. Chce 3 Ore, daje 30 AP i Emerald.
- Jabberwock - las po wschód od Oeilvert. Chce Emerald, daje 40 AP i Moonstone.
- Feather Circle - na śladach Chocobo po Lost Continent. Chce Moonstone, daje 30 AP i Lapis Lazuli.
- Garuda - las przed Gizamaluke Grotto (z którego można się dostać do środka). Chce Lapis Lazuli, daje 40 AP i Diamond.
- Yan - na Vile Island i będzie uciekał dopóki nie spotkamy i obdarujemy pozostałych duszków. Chce Diamond, daje 50 AP i Rosetta Ring.

Co daje spotkanie wszystkich duszków? Przede wszystkim całe kupy potrzebnych AP oraz, no tak, rzadkie pierścienie do otwierania, a poza tym dzięki ich uszczęśliwieniu dostajemy większe szanse pokonania najpotężniejszego w grze bossa - Ozmy. Ten zaś nie jest zdolny w stanie go sięgnąć żadnym zwykłym fizycznym atakiem.

AUKCJA W TRENO

Na odbywającej się nas [illegible] w Treno aukcji możemy kupić naprawdę ciekawe i przydatne przedmioty. Dzielą się one na dwa typy:

- accessories - wyposażenie (głównie różne akcesoria)
- rare - przedmioty specjalne

Z pierwszych należy wymienić przede wszystkim Dark Matter, Thief Gloves, Reflect Ring, Promist Ring, Pearl Rouge oraz Ribbon, drugich zaś mamy pięć, które wymienię wraz z przeznaczeniem:

- Rat's Tail - można go sprzedać gościowi (Adventurer) w kapeluszu, kręcącemu się opodal kafejki na drodze z wejściem do Synth Shopu za 20 lub 25 tysięcy Gil (jeśli odmówimy pierwszej oferty, zaproponuje ową wyższą)
- Griffin's Heart - można je wcisnąć temu samemu gościowi za 8 - 10 tys. Gil
- Doe's Mirror - na tej samej ulicy przechadza się gruby facet, który je od nas kupi za 12 - 18 tys. Gil
- Doga Artifact - można opylić gościowi stojącemu w Synth Shopie za 10.000 Gil.
- Magical Fingertip - gdy podarujemy to gościowi stojącemu przy bibliotece w Daguerreo, ten obdaruje nas mieczem Excalibur. Może być czasami pewien trudności ze zdobyciem tego przedmiotu (pojawia się późno) w grze i gdy wykupimy pozostałe artefakty, może się on nie pojawić. Musimy wówczas sprzedać nasze cztery pierwsze przedmioty (możemy to zrobić tylko raz), wyjść z miasta i ponownie zajrzeć na aukcję - już powinien się już pojawić.

STELLAZZIO

W Treno na końcu ulicy z Synth Shopem znajduje się mały pałacyk, w którym urzęduje pewna królowa kolekcjonująca monety ze znakami Zodiaku (Stellazzio). Gdy przyniesiemy jej takowe, obdarowywuje nas różnymi przedmiotami oraz kasą. A oto lokalizacje owych monet:

- Aries - w środku młyna w Dali
- Taurus - w Treno, za sklepem z przedmiotami (po prawo od wejścia, po drabinie w dół)
- Gemini - w Treno na pierwszym planie znajduje się po lewej fontanna - należy kilkanaście razy wrzucić do niej trochę kasy (10 Gil), aby otrzymać monetę
- Cancer - w Burmecii na pierwszej biegnącej wzdłuż ulicy, po przeszukaniu po lewej [illegible]
- Leo - w zrujnowanej Alexandrii - należy udać się do zamku i lewą wieżą przejść do komnaty po stołach, a następnie zbadać ścianę po prawej
- Virgo - w gospodzie w Black Mage Village
- Libra - przy fontannie w Madain Sari
- Scorpio - w Quan's Dwelling po dole opodal [illegible]
- Sagittarius - w zrujnowanym Lindblum w Business District na placu na sprzedawcę pików - po lewej, niedaleko pracujących gości
- Capricorn - w Daguerreo w odnodze prawego przejścia
- Aquarius - w stojącej po prawej skrzyni w korytarzu tuż po wejściu do Ipsen's Castle
- Pisces - w skrzyni po [illegible]
- Ophiuchus - po oddaniu królowej ostatniej monety, każe nam ona poszukać trzynastego Stellazzio, który znajdujemy w tym samym miejscu, co Scorpio.

Za każdą oddaną monetę (kolejność nieważna) otrzymujemy nagrody, które są następujące: 1000 Gil, Phoenix Pinion, 2000 Gil, Blood Sword, 5000 Gil, Elixir, 10 000 Gil, Black Belt, 20.000 Gil, Rosetta Ring, 30.000 Gil, Robe of Lords, Hammer.

HI HO HEJ!

Jak tam? Sylwestrowy kac już minął, organizm odzyskał równowagę biologiczną, kac-kupka zdrowa poszła, nocki odespane? No to zapraszam do lektury. Dziś wszystkiego po trochu, sporo miejsca poszło na wrestlingi - tak jak prosiliście w listach. Jeśli chodzi o T3 - różne rzeczy do różnych postaci. Wurzyn zasypał mnie masą wszelakich juggle'i do Boba - teraz się nie zmieściły, wszystko pójdzie w następnym numerze. W momencie, kiedy to czytacie, jest już po turniejach na Górnym Śląsku - relacja za miesiąc! Uhhh... Konkurs z zeszłego numeru rozwiązany - dopiero w Sylwestra uświadomiłem sobie, że wymyśliłem go po nieprzespanych 32-óch godzinach:). Ale jest już nowy - zapraszam do wzięcia udziału!

KĄCIK BIJATYK

ROUND 27

kontakt - e-mail: kali@grupa69.netpol.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk"

WWF SMACK DOWN!

W tym odcinku - [illegible] zagrania od [illegible]. To [illegible] rzeczy dotyczące pierwszej części tej gry - od tej chwili [illegible] tylko ruchy dotyczące części drugiej.

KANE:
Przeciwnik stoi w narożniku:
Foot Choke: ↑ + →

Stojący:
Neck Breaker: ↑ + →

Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Vaulting Body Press: rozbiegamy się [illegible], prosto na słup, i szybko naciskamy ▲ + ✕
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek

BIG BOSS MAN:
Przeciwnik stoi w narożniku:
Choke: ↓ + ●

Przeciwnik [illegible] o liny:
Boss man attack: ↑ + → lub ↓ + →

Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Vaulting Body Press: rozbiegamy się [illegible], prosto na słup, i szybko naciskamy ▲ + ✕
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek

BRADSHAW:
Przeciwnik stoi w narożniku:
Foot Choke: ↑ + → lub ↓ + →

Stojący:
Spear: ▲ + ● lub ↓ + →

Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Vaulting Body Press: rozbiegamy się [illegible], prosto na słup, i szybko naciskamy ▲ + ✕
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek

HARDCORE HOLLY:
Stojący:
Spear: ▲ + ● lub ← + ●

Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Vaulting Body Press: rozbiegamy się [illegible], prosto na słup, i szybko naciskamy ▲ + ✕
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek

Przeciwnik znajduje się w narożniku:
Choke: ↑ + → lub ↓ + →

AL. SNOW:
Stojący:
Spear: ↑ + →
Shoulder Block: ↓ + ✕

Stojąc na słupku:
Diving [illegible]: ↓ + ✕ lub ↑ + ✕
Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek

THE UNDERTAKER:
Stojący:
Running DDT: ↓ + → lub ↑ + →

Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Vaulting Body Press: rozbiegamy się [illegible], prosto na słup, i szybko naciskamy ▲ + ✕
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek

CHRIS JERICHO:
Stojący:
[illegible]: ↓ + → - za przeciwnikiem

[illegible]: stajemy [illegible], prosto na słup i szybko naciskamy ▲ + ✕

WWF SMACK DOWN! 2:

[illegible] z tym [illegible]. [illegible] Pierwsza - [illegible]. Na początek - wyjaśnienie odwiecznego problemu [illegible]: jak się wykonuje Double Team Moves, [illegible] 3-D czy [illegible]? [illegible] TAG, [illegible] TORNADO TAG, [illegible] One On Tag [illegible] 1 na Tagu).

Wybierz jakiś dostępny Tag, np. Dudleys, Hardyz, RTC (Right To Censor), T&A, Edge&Christian, Acolytes, Too Cool itd.

Teraz, gdy już jest [illegible] ("[illegible]") [illegible] z Twoim partnerem. [illegible] jedną z poniższych kombinacji:

1. góra+[illegible]
2. dół+[illegible]
3. lewo+[illegible]
4. prawo+[illegible]

Każda z nich wywoła inny Double Team Move.

[illegible]

Dudleyz mają m.in.: 3-D [illegible]. [illegible]

[illegible] Double Team Moves, [illegible] Create-A-Wrestler, [illegible] "Double Team". [illegible]

ROZWIĄZANIE KONKURSU I NOWY KONKURS!

No, jak towarzyszący mi na Sylwestrze ludzie, [illegible] Czytelnicy w sprawie konkursu, [illegible] 2:00 w nocy [illegible]. [illegible] 2:00), [illegible] - przewidziane odpowiedzi to:

Pierwszy turniej w Rybniku:
I m-ce - Pyro (Bartek Pyrek)
II m-ce - Kali
III m-ce - [illegible]

Drugi turniej w Rybniku:
I m-ce - [illegible]
II m-ce - [illegible]
III m-ce - [illegible]

[illegible] Adam z Wolina - do niego też leci Memory Card.

A oto nowy konkurs: przebierz się za jakąś postać z dowolnej bijatyki, [illegible] i ją z tyłu podpisz (jaka gra, jaka postać - [illegible]). Pięć najlepszych zdjęć zostanie opublikowanych, a autorzy otrzymają Memory Cardy. Możecie je wysyłać w kopertach na adres Redakcji, bądź też zeskanować i podesłać przez Internet bezpośrednio do mnie.

TTT PAL

Jeszcze tylko na [illegible] podsumowanie TTT w PAL-u. [illegible] Dzięki [illegible] gra wygląda naprawdę wyraźnie ładniej niż w wersjach NTSC. Zmniejszenie o 10 fps'ów prędkości nie jest dostrzegalne aż w takim stopniu jak w T3 ([illegible]). Jeżeli chodzi o opcje, to jest podobnie jak w TTT USA - w porównaniu do japońskiej wersji został dodany tryb "1 na 1 Versus", czyli klasyczny pojedynek 1 na 1 (w japońskiej wersji trzeba było grać Arcade, a drugi gracz musiał się dołączać). W "Practice" poprawiono naliczanie ciosów w juggle i combosach przy ustawionym Counter Hit, dostępna też jest [illegible] opcja nagrywania ruchów (znana z T3). I na koniec [illegible] - podobno przy grze w [illegible] można [illegible] Doktora [illegible]. Jak [illegible], na i jak, dam znać.

TEKKEN NA GAMEBOY ADVANCED?

Wszystko wskazuje na to, że tak. W styczniowym, specjalnym wydaniu "Nintendo Power" została przedstawiona lista tytułów mających ukazać się na konsolkę GameBoy Advanced. Wśród nich są pozycje NAMCO - PAC-MAN ADVANCE, NAMCO MUSEUM ADVANCE i... TEKKEN ADVANCE! No to - poczekamy, zobaczymy.

OFICJALNY PORADNIK

TEKKEN TAG TOURNAMENT

W USA została wydana książka - przewodnik do TTT. Przedstawia on podłoże fabularne [illegible], historię każdej postaci, [illegible] i pełne listy ciosów. Można go zamówić na różnych stronach ([illegible] na www.ebworld.com). Cena - $9.99 (do tego koszt przesyłki - [illegible] dla naszego kraju).

Piła

TEKKEN 3

LEGENDA

Już od jakiegoś czasu dostawałem od Was listy, SMS-y i maile dotyczące rozszyfrowania używanych w "Lpetka..." oznaczeń. Ostatnio przyciskali mnie szwać Dortlancz... Cóż - ostatni raz była ona publikowana rok temu i obiecałem, że za jakiś czas będę przypominał "o co chodzi jak-by", więc - LEGENDA DK TEKKEN 3 po raz kolejny:

Poniższa legenda jest spokrewniona wersją najpowszechniej używanych oznaczeń internetowych. Jeżeli nie możecie wszystkiego zapamiętać, wytnijcie ją sobie i przyklejcie na szafce/ścianie obok telewizora lub miejsca, gdzie siedzicie:).

1 - kwadrat - lewa ręka
2 - trójkąt - prawa ręka
3 - X - lewa noga
4 - kółko - prawa noga

p - przód
t - tył
g - góra
d - dół

Jeżeli jest wielka litera, to znaczy, że dany kierunek należy trzymać (np. D = trzymać dół).

Skosy oznaczało się do tej pory przez połączenie dwóch kierunków znakiem "/". Np. "d/p" oznaczał skos dół-przód. Od tej chwili kierowane też będą oznaczenia skosów poprzez podanie małymi kierunków bez ukośnika. Czyli: "d/p = dp".

QR - quick recovery - szybkie wstawanie. Dokładnie w momencie upadku należy nacisnąć 1,2,3 lub 4. Odpowiednio: 1 lub 2 wywołują turlanie w głąb planszy, a 3 lub 4 - w stronę ekranu. Nie zawsze jest możliwe.
n - neutralna pozycja, nic nie trzymać
SS - Side Step, czyli unik, wykonywany szybko g,n lub d,n.
SS(t)/SS(p) - unik w lewą/prawą stronę
+ - przyciski muszą być naciśnięte jednocześnie
- - przyciski muszą być naciśnięte po sobie - ~ - przyciski muszą być naciśnięte NATYCHMIAST po sobie
, - można opóźnić naciśnięcie przycisku
FC - podczas kucania, można zamienić na D
WS - Podczas wstawania, można zamienić na D,n
BT - Stojąc tyłem do przeciwnika
WR - While Running, czyli w trakcie biegu (p,p,P)
CC - Crouch Cancel, czyli przejście z uderzenia na dole do uderzenia na górze, wykonywane po uderzeniu na dole szybko u~n i któryś przycisk (uderza nie jako wychodząc z WS, ale z pozycji stojącej)
CH - Major Counterhit, uderzenie przeciwnika, gdy ten wyprowadza swój cios. Spotykane też którył było oznaczenie MC.
(flip) - przeciwnik po uderzeniu w powietrzu obraca się i spada na brzuch, nie może wtedy technicznego. Bardzo przydatne.
QCF - ćwierć kółka na padzie do przodu=d,d/p,p
QCB - ćwierć kółka na padzie do tyłu=d,d/t,t
HCF - pół kółka od tyłu do przodu=t,d/t,d,d/p,p
HCB - pół kółka od przodu do tyłu=p,d/p,d,d/t,t

Po ciosach, w nawiasach może być zaznaczone, na jakie postacie dany juggle wchodzi. Przy okazji - BIG - to są duzi zawodnicy (Gun Jack, Kuma, True Ogre...).

Uwaga: czasami nie ma oznaczonego, że pomiędzy ciosami należy zrobić szybko p~p - ale jest to logiczne, gdyż tylko wtedy można dosięgnąć przeciwnika.

Skoro już znamy legendę, czas na juggle i inne zagrania.

JUGGLE AND STUFF

Ponownie jeden z najlepszych Graczy w T3 w Polsce, Veron, uraczył nas porcją ciekawych i ciężkich juggle'i dla różnych postaci:

wgf = Wind God Fist, czyli p,d,dp + 2
ewgf = Electric Wind God Fist, czyli p,d~dp+2

BRYAN FURY:
1. g/p+4 p+2 1,4 p,p+2
2. CH 1+3,1 1+3+4 1+3+4 WS+3 p,p+2
3. CH 1+2,1 1+3+4 1+3+4 p+4 p,p+2
4. CH 1+3,1 1+3+4 WS+3 1 p,p+2
5. CH WS+3 WS+2~1+2 1+2,1,4 1,4 p,p+2 1,2 p,p+2 (stare, ale jakie jare!)
6. WS+1 3,3 1 p,p+2
7. WS+1 p,p+2 (flip) d/p+2 p,p+2 (True Ogre)
8. WS+1 p+4 p+4 p,p+2
9. WS+1 (1),4,2,1,2 (Gun Jack)

HEIHACHI:
1. SS p,d,d/p+4 wgf (flip) wgf 4~3 (Gun Jack)
2. wgf wgf wgf (na każdego)
3. p,d,d/p+4,4,[4],1 wgf
4. wgf d/p+2 p,d,d/p+4 wgf (King)
5. p,d,D/P+4,4 u+4 qcf+2
6. SS p,d,D/P+4 p,d,D/P+4,4,1 (flip) p,d,d/p+2 4~3 ([illegible])
7. p,p+2 wgf (flip) p,d,d/p+4,4,4,1
8. F,p+2 wgf (flip) 1 wgf (flip) 4~3
9. F,p+2 wgf (flip) 1 p,d,D/P+4 (flip),(4),4,1 d+1.

JIN:
1. SS p,d,D/P+4 ewgf (flip) ewgf 4~3 (Gun Jack)
2. ewgf 1,2,4 ewgf
3. w plecy CH t,p+2 ewgf tył, 6 (Credits to Dawid)
4. CH p,d,D/P+4 ewgf (1)+4,2 p,p+2

JULIA:
1. FC d/p+4,3 p,p+1 p,p+1 p,p+1,4 (da się uniknąć, ale super wygląda)
2. u/p+4 d,d/p+1,2 d,d/p+1,2 p,p+1,4 (True Ogre)

TRUE OGRE:
1. D/P+1+2 d/p+3+4 d+2 WS+2
2. CH FC p+2 d+3 (flip) FC p+2

YOSHIMITSU:
1. D/P+2 p,p+4 1 g,p+3,1
2. D/p+2 d/p+2 d/p+2 d/p+2 p,p+2

NINA:
1. D/t+3+4 1 1, 2 d/p+3, 1, (2), p+1+2

Teraz kontynuacja juggle'i od Doriana (Wrocławska Giełda) - pierwsza ich część opublikowana była miesiąc temu:

JIN:
1. ewgf, ewgf, t+2,4,2 (King)
2. d/P, p+3, g/p+(4),4,4,4, p,d,d,D/P+4
3. D/P,p+3, tył, 3 4
4. ewgf, 1,2~(1)+4,2, ewgf

HEIHACHI:
1. wgf, 1, 1, tył - na wszystkich
2. wgf p,n,d,D/P+4,4,4,1
3. ss(t) g+4, 1, d+1,2
4. wgf, 1, p+1,t+2, 4

LAW:
1. d/P+4,3, d+2,3

WYŚCIGI

W grze można ścigać się dwoma postaciami! Aby tego dokonać, ustaw VS lub PRACTICE z drugim Graczem i wybierzcie obaj Doktorków. Teraz jedną postacią obróćcie się plecami (ale tak, by stała). Następnie wyprowadźcie cios d+3+4. Gdy już obie postacie będą siedziały, naciśnij 3+4, aby zacząć się ścigać. Jeżeli dogonisz drugiego, zobaczysz dużo kurzu na podłodze towarzyszącego synchronicznemu znikaniu:).

Ostatnie wyjaśnienia dotyczące Kinga bardzo przypadły Wam do gustu, co można było odczuć w nadsyłanych listach i mailach. Dlatego więc - kolejne porady do tej postaci, tym razem od Jakuba:

KING:

Po pierwsze, po rzucie Kinga z prawej strony nie ma gwarantowanego g/p+2+4, gdyż wystarczy trzymać przód(tył?), żeby przeturlać się pod spadającym Kingiem. To pytanie do Marcina - jak to jest z tym karem Kinga na t+1+2?? Przecież można zdążyć wcisnąć "magiczne" d+1 - i po kłopocie.

Juggle:
1. g/p+4, 2 1, ([illegible])d+1, d+3+4 2
2. g/p+4, 4, d+3+4 2

I jeszcze mały setup'ik: polega to na tym, że wbijamy przeciwnika do ziemi tak, aby leżał na plecach głową do nas (obojętne z boku lub łapie). Teraz jesteśmy uprawnieni wać go do wstania z kopnięciem - jak to zrobi, to wchodzimy p,p,n+2 na CH. Przeciwnik łapie się za brzuch stojąc do nas tyłem. Teraz pozostaje jedynie t,p+1+2. Trudno to załatwić, ale jak wejdzie, to duma rozpi[E:CENSORED!]ala.

Osobiście polecam na początek zacząć tak: 1+2, p,p,n+2(CH), t,p+1+2 (skuteczne, ale sygnalizowane). Na początku można wartować rzuty z ziemi. Po którymś razie gościu pomyśli, że wybije nam to z głowy butem, a my zaoszczędzimy mu wtedy takiego surprise'a. Ta już w życiu się na to nie nabierze:).

Poza tym - jeszcze kilka juggle'i. Bez wyjaśnienia: setup- takie 'coś', z czego można uciec, ale jak "dobrze wejdzie", to...

HWOARANG:
RLF (prawa noga z przodu) - p+4,4:
1. t+3 (flip) [setup], d/t+3+4
2. 1+3, p,p+4 (flip), d+4, WS+4,4
3. 1+3, d+4 (flip), WS+4,4 (setup)->plecy-> np. p+4,4, (flip), d/t+4
4. 2, p+3~1, p,p+4
5. 2, p+3~t+3
6. 3, 2, 2,1,1 :))
7. 3, 2, p+3, 4
8. p,p (BK), 4 :))

KING:
Po takim SS w prawo: g/p+4,2,1,g+2+3

I INNE TAKIE:

Patrycja i Grzegorz już od dawna podsyłają różne rzeczy, mając swój wkład w tworzenie "Lpetka..." i tym razem nie zawiedli - nie kilka rzeczy przydatnych w sytuacji chęci do prowokowania i ośmieszania przeciwnika:

ZIAOYU I BRYAN.
Po skończonym taunt'cie ty Xiaoyu - tym, w którym ma ręczną - 2+3+4) masz gwarantowany rzut. No, wprawdzie zawsze można się z niego wyrwać, ale nie można go uniknąć. (K. Xiaoyu ma gwarantowany lub p+3)

GUNJACK:
Po trafieniu 2 masz gwarantowany rzut d/t,p+1+2. [illegible] no się jest nim uchylić, ale w żaden inny sposób nie [illegible] w stanie tego przerwać (można się jeszcze wyrw[illegible] - nawet d+1 nie pomoże.

LEI:
SDB 2 zbiera z ziemi

Hello Step: l+3+4~l~l+3+4~l~l+3+4... itd., itd.
Hello Step: l+3~4~l+3~4...

W ten sposób przemieszczasz się do tyłu szybciej, niż używając back dashu. (K: to daam swój komentarz: Hello Step można robić tak - l+3~4~l~l+3~4~l~l+3~4... Z Hello Step to dokładnie: l+4~3~l~l+4~3~l~l+4~3... Istnieje też zabawny Hello Step: niby można powtarzać, czyli na przemian: l+4~3~l~l+3~4~l~l+4~3~l+3~4...)

Crab Step: p+B~p+B~p+B - zasuwasz do przodu (jak w[illegible] dacher (no, może ciut wolniej)

LAW:
l~p~l~p~l~p......itd., itd. (K: ubonks!?) (dla mnie to jak [illegible] zjawisko pamiętam jak "Karate Minnow":)]

I jeszcze dwa juggle od Luc Octobera - łatwiutkie i [illegible] nieszczególne, ale mogą dać do myślenia [illegible] - jak by to poprawnie określić:

XIAOYU:
1. w plecy BK+4,g,p+3 (tak, aby przejść [illegible]).2,1,g,p+1+2~1+2.
2. d+1+2,d+1+2, podbieg+2 (przeciwnik z tyłu),2,2,4.

BITCH SLAPS: można je też robić w nieskończoność - jeżeli grasz jako Nina/Anna/Julia/Xiaoyu, to na obecności [illegible] któryś z siebie 1+2, możesz dać 3, by tak samo odpowiedzieć (można powtarzać).

I na bordie jeszcze mała ciekawostka, które [illegible] przesłałem:

OK HIT STRING DLA DOKTORA B.

Najpierw się usiądź - 3+4. Teraz lecisz z:
g/p+1~3, 3, 2, F+3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 1

4 naciskasz przy dziewiątym ciosie, przy drugim ciosie 4 zaczynasz drugi kawałek z 3-kami. Przy drugim kawałku z 3-kami, gdy trafi czwarty lub cios, naciskasz 2.

BRYAN:

Takie małe, ale combo na BK postaci:

1. CH QCF+3, g/p,B, 4, t+2, 1, 4

SPECIAL THANKS:
Veron
Piorc
Dorian
Patrycja
Grzegorz
Jul3s
Luc_october
pLaYmAn
Murzyn

Pila

KĄCIK SZPERACZA

WŁAM 12

Chciałem ostatnio mało zgrać, wchodzę więc do "Szperacza" i oczom nie wierzę - przysłało ich z 10! Joo, no(t)... okazało się, że niektórzy Gracze, przestraszeni niedawną niedyspozycją redakcyjnego hardware'u, dla pewności przysłali po kilka(naście) sztuk tego samego tekstu. Tajkolat - wszystko już chodzi jak trzeba, oczywiście do czasu:)... [DJ] szperacz@[illegible]

RANKING SZPERACZY

1.	Adam "Algor" Konecki, Szczecin	11 p.
2.	Adam "Shadow" Bilicz, Gubin	8 p.
3.	Sławek "Sun" Szeula, Władysław Śląski	7 p.
4.	Mateusz Dembonek, Warszawa	6 p.
	Kamil Pokojowczyk, Kalisz	6 p.
5.	Sławomir Gołka, Kluczbork	5 p.
	Borys "Ajson" Jagielski, Łódź	5 p.
	Kuju, Stargard Szczeciński	5 p.
	Michał "Stachu" Stanowski, Tarnów	5 p.
	Marek Wilczewski, Gruneh-Olten	5 p.
6.	Łukasz Domaracki, Szczecin	4 p.
	Michał Piotrak, Lidzbark Warm.	4 p.
	Mateusz "Smalu" Smoczyński, Złotoryja	4 p.
	Arek Walencik, Kamień Pomorski	4 p.
	Sławomir Wolfhald, Kościan	4 p.

Reszta osób po 3 punkty lub mniej.

COLIN MCRAE RALLY

W Rally Steel na poziomie INTERMEDIATE i EXPERT kolejna FIGURE OF 6 możesz skrócić nawet o 3 sekundy. Zaraz po starcie wystarczy trzymać się prawej strony słupków (ułożonych w kręgu) - teraz obrażenie go nie liczone za każde takie kółko, a nie całe obrażenie.

Michał "[illegible]" Paczoł, Kudowa Zdrój (1 p.)

COUNTDOWN VAMPIRES

Jest sposób na to, by szybko zdobyć kartę i mieć "kasiorę" do końca gry. W salonie Sydney po 3 stoły do Keno. Na środkowym najczęściej pierwszą liczbą jest 1, a za takie trafienie otrzymujesz 100J. Warto jednak obserwować ciągi liczb, a wtedy szybko znajdziemy klucz do zdobycia 1000J. Po pierwszej 1 idą kolejno 18, 30, 9, 23, 16, 34. Czasami wypadają na drugie liczby z tego ciągu, a pozostałe po przesunięte o jedno pole.

Sławek "Sun" Szeula, Władysław Śl. (1 p.)

DINO CRISIS

Regina nie musi wykrwawić się na śmierć. Jeżeli nie użyjesz HEMOSTATu, to krwawienie doprowadzi ją po kilku minutach do stanu krytycznego (w którym jeden atak dowolnego dinozaura sprowadza śmierć), po czym ustanie.

Uzyskanie dostępu do operacji Wipe Out może dać niektórym trochę do myślenia. Nie chodzi tu o kilkakrotne przejście gry na danym poziomie trudności. Aby odblokować ten tryb, wystarczy przejść grę raz, nawet na Easy. Chodzi o to, aby nie "sejwować" (zbyt wiele razy:) i zmieścić się w określonym limicie czasu.

Borys "Ajson" Jagielski, Łódź (1 p.)

DRIVER 2

Ukryty [illegible] - Hawana: na zachodnim krańcu miasta, tuż przed wjazdem do tunelu, po lewej stronie jest wąska uliczka. Jadąc nią, na dłuższej prostej po prawej stronie pojawi się wysokie ogrodzenie. Mniej więcej w połowie tego ogrodzenia jest niewielki ślepak z przełącznikiem. Użyj go wciskając "trójkąt". Wjedź przez bramę i zjedź do podziemi. Jedź do końca, skręć w prawo i naciskaj na gaz, aż do wielkiej hali. Skręć w lewo, w prawo i znów w lewo. Wal do pomieszczenia z platformą, na której znajduje się bryka. Użyj przełącznika, by ją opuścić. Niezła bryczka...

Ukryty wóz - Las Vegas: kieruj się na południe autostradą, po czym zjedź z niej tak, aby dostać się na portal lotniska. Okrąż go zgodnie z ruchem ulicznym i na skrzyżowaniu skręć w lewo. Po prawej jest wjazd na podwórko z przełącznikiem, a kawałek dalej otwierana nim brama z nowym autem.

Cofnij się do zakrętu i miń go. W połowie drogi do zakrętu na prawej jest wjazd na podwórko za stocznią - za murkiem jest sekretny ten przejazd.

Ukryty wóz w Rio de Janeiro: po mapie łatwo zauważyć tor wyścigowy (południowo-zachodnia część miasta, na lewo od Jockeru). Z zachodniej strony tego obiektu znajduje się brama, a po drugiej stronie ulicy, trochę bardziej na północ, znajduje się urządzenie otwierające ją (parkometr).

Michał "SHU" Szukalski, Gliwice (2 p.)
Juliusz Kamrowski, Gdynia (2 p.)

FINAL FANTASY VI

Aby bezproblemowo, za pierwszym podejściem pokonać Doom Gaze'a i dostać Askamite, wystarczy rzucić na stwora najpierw czar Vanish, a następnie Doom.

Jeżeli policzymy "linijki" w spisie Rage'ów Gau, dojdziemy do wniosku, że można posiąść ich aż 256. Jednak w grze możliwe do uzyskania jest tylko 255. Na kolejnych trzech przeciwników nie spotkasz nigdy na Veldt - mianowicie Siegfrieda, Chupona i Atla Ver. Rage od tych trzech jedynie można zdobyć tylko przy użyciu Action Replaya.

Z Gulka Tower łatwo się wydostać. Wystarczy rzucić czar Warp.

Jeżeli znajdziesz się w posiadaniu miecza Ragnarok, chodź z nim w Colloseum, a wygrasz Illumina. Jest to najsilniejsza broń w całej grze - siła ataku równa 255 i zwiększenie wszystkich cech.

W rozdziale World of Ruin najlepszym miejscem do nabijania Magic Points jest mała pustynia na południe od Marandy. Spotkasz tam dwa rodzaje przeciwników - Cactroty (warte 10 MP) i Hoovery (warte 6 MP i sporo doświadczenia). Na Cactroty nie działają czary i większość ataków fizycznych. Aby je pokonać, używaj zdolności takich jak Throw Shadowa czy SwordTech Cyana. Gdy walczysz z Hooverami, upewnij się, że wszyscy w Twojej drużynie mają coś całkowicie nadpraniającego na Wind (najlepiej Thunder Shield). W przeciwnym razie Hoboom zniszczy Cię błyskawicznie swoimi "burzami piaskowymi".

W rozdziale World of Ruin, oprócz okolic zamku Doma, jest jeszcze jedno świetne miejsce do zdobywania doświadczenia - las położony na zachodniej stronie Veldt. Wprawdzie pokonanie potężnych dinozaurów może sprawić wiele kłopotu, jednak ogromne ilości zdobytego doświadczenia je rekompensują.

Istnieje kilka sposobów na pokonanie MagiMastera na szczycie Fanatics' Tower. Jeden z nich znajdziecie w opisie do FF6 w PE #30. Drugi polega na rzuceniu na gostka czaru Berserk na początku walki. W ten sposób przez resztę pojedynku będzie on mógł używać tylko ataków fizycznych, a że w jego wykonaniu są bardzo słabiutkie (Uwaga! Mimo działania czaru Berserk, na zakończenie starcia tenże i tak rzuci ULTIMA, więc pamiętaj, aby użyć LIFE3).

Jeżeli członek drużyny ma mało HP i jest na krytyku (tzn. kuca), zamiast go leczyć, spróbuj takim gostkiem zaatakować w normalny sposób (Attack). Wysoce prawdopodobne jest, że wykona specjalny atak, bardzo efektowny i efektywny (każda z postaci ma swój unikalny "atak krytyczny").

Scenka, którą większość graczy w FF6 z pewnością przegapiła: w rozdziale World of Balance, po krakśie statku powietrznego Setzera, zejdź do maszynowni. Dowiesz się więcej o Daryl.

Mając w ekipie Shadowa i sypiając w różnych lokacjach w obu rozdziałach (World of Balance i World of Ruin) możesz być świadkiem czterech zagadkowych snów tego gena, odsłaniających tajemnice jego przeszłości. Snów jest w sumie siedem i jeżeli "odkryjesz" je wszystkie, fragment zakończenia gry z Shadowem ulegnie zmianie. Aby to osiągnąć, musisz po prostu wpakować Shadowa do drużyny i spać gdzie tylko się da:).

Wielu Graczy z pewnością zastanawiało się, do czego służą książki odnalezione w DR. Zaraz po ponownym zwerbowaniu Cyana. Otóż w amerykańskiej wersji gry nie służą absolutnie do niczego. W "japończyku" natomiast, pozwalają Cyanowi posługiwać się Tools (bez w wersji USA?).

Borys "Ajson" Jagielski, Łódź (2 p.)

FINAL FANTASY TACTICS

W grze istnieje pewien "kruczek" umożliwiający w prosty sposób kopiowanie najpotężniejszych broni. Aby to zrobić, musisz najpierw "włączyć" jakiemuś członkowi drużyny opcję TWO SWORDS. Daj temu komuś do LEWEJ ręki broń, którą chcesz skopiować, a do PRAWEJ jakąś tarczę. Teraz idź do sklepu i wybierz FITTING ROOM, a następnie BEST FIT (pamiętaj, że broń, którą chcesz skopiować, musi być potężniejsza niż wszystkie inne, będące do kupienia w sklepie).

Zauważysz, że broń przesunęła się do "górnej" ręki. Wybierz "OK.". Od tej chwili będziesz miał o jedną sztukę danej broni więcej - jedną będzie trzymał nadal ten sam gostek, a druga będzie w inwentory. W ten sposób możesz każdego wyposażyć np. w Chaos Blade.

Borys "Ajson" Jagielski, Łódź (1 p.)

FRONT MISSION III

Jakie znaczenie w grze ma morale członków Twojej drużyny? Jeżeli przed kolejnym etapem rozmawiasz np. w barze z ludźmi, którzy negatywnie oceniają Twoje postępowanie, w trakcie najbliższej walki szansa na wykonanie combo z Twojej strony znacznie zmaleje. I odwrotnie - jeżeli przed bitwą ktoś Cię pochwali itd., szansa na wykonanie combo przez Twoich bohaterów wzrośnie.

Borys "Ajson" Jagielski, Łódź (1 p.)

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Gdy nie jesteś pewny, czy zdążysz [illegible] wroga, to rzuć w jego stronę granat, a następnie nie ruszając się z miejsca zmień broń. Faszysta wejdzie prosto pod celownik, ponieważ będzie chciał odrzucić lub kopnąć w naszą stronę ten granat.

A teraz niezły bajer. Ustawiłem Civil War Mode i rzuciłem "koktajlem Mołotowa" do Niemca stojącego do mnie bokiem. Facet złapał butelkę, potrzymał ją przez chwilę i rzucił ją w kumpla. To wyglądało naprawdę zaj***ście!

Adam "Shadow" Bilicz, Gubin (1 p.)

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Szyby da się rozbijać, nawet nie posiadając amunicji (np. z shotguna) - po wycelowaniu i naciśnięciu spustu usłyszysz kliknięcie sygnalizujące brak amunicji, a szyba i tak wyleci!

Aleksander Cieśla, Kudowa Zdrój (1 p.)

SUIKODEN 2

Aby szybko podnieść level na początku gry (jest możliwe tylko wtedy, gdy będziesz mógł przejść przez Toto), idź w górę od Muse do bramy z dwoma strażnikami i zacznij pchać bramę, aż ją przepchniesz. W ten sposób znajdziesz się po drugiej stronie i oszukasz grę. Gdy uda Ci się pokonać jakiegoś przeciwnika (najlepiej po zdobyciu magicznej tarczy), level podniesie się do około 30.

Krzysztof "Szymek" Szymczyk, Skarżysko Kamienna (1 p.)

TOMBA! 2

Oto sposób na zdobycie 4 nowych questów, nie trzeba więc mieć gry z TOMBA!. Udaj się w Water Temple, w Mouse Temple. Zostaniesz zapytany przez mysz, czy chcesz zgrać Save z TOMBA!? - zgódź się.

A large flower seed: w Chimney Shed będą barły - pogadaj z nimi. Po prawej stronie, gdzie stoi Holy Tree jest nasionko. Posadź je w Circus Town, poczekaj aż wyrośnie kwiatek i zanieś go barłom.

Invisible Mirror: gdy pogadasz z Mizuro, wiedźmą z tego nie do Kajara Summit, w pobliżu piaszczystych drzwi. Będzie tam lodowy blok, rąbnij w niego i zabierz lustro, które zostanie. Daj to wiedźmie.

Ton of the hidden Village: Pogadaj z chłopcem w wiosce cyrkowców. Wejdź do świecących się drzwi w tej wiosce i pogadaj z Tonem.

100-years Old Man: w Water Temple odnajdziesz obodel (na samym bodem) - weź go, następnie idź do "piaszczystych drzwi" w Water Temple i daj go staruszkowi.

Wojtek "Lobuš" Gryz, Starachowice (2 p.)

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Możesz grindować w powietrzu. Wystarczy wstukać kombinację (na specjalny grind) np. LEWO, PRAWO, TRÓJKĄT (Darkslide, Geoff Rowley), tylko zamiast TRÓJKĄTA wciśnij KWADRAT+GÓRA, czyli: LEWO, PRAWO, KWADRAT+TRÓJKĄT. Można nawet wykonać Darkslide'a Bobem Burquistem w powietrzu!

Adam "Algor" Konecki, Szczecin (1 p.)

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Na planszy Skatepark... startujesz z góry rampy. Zaraz po lewej masz "pierścień" (po jego przejechaniu od wewnątrz pojawi się Way do de Grinpe!!(?)). Teraz musisz się ustawić na drugim końcu pierścienia (tam gdzie łączy się w ziemi, a nie na rampie) i zacznij się kręcić w kółko LEWO+GÓRA lub PRAWO+GÓRA. Pokręć się tak ze 30 razy i nie zjeżdżając z pierścienia - przejedź go od środka, wtedy pojawi się niebieski napis z mnożnikiem 20!!! Możesz go powtórzyć do razy zechcesz.

Adam "Algor" Konecki, Szczecin (1 p.)

MEMORKI otrzymują:

Wojtek "Lobuš" Gryz, Starachowice
Borys "Ajson" Jagielski, Łódź
Juliusz Kamrowski, Gdynia
Michał "SHU" Szukalski, Gliwice

oraz

dwie memorki dla Adama "Algora" Koneckiego - pierwszą za szpery do LOM z PE'46, za które dostaje także +2 p. (stary wyluzuj!, maile czytałem dopiero 2-go stycznia), drugą za uzyskanie 15 punktów w rankingu.

TIPS&TRICKS

W głównym menu wykonaj jedną z poniższych czynności:

CHEAT MENU:
Przytrzymaj L1 i naciśnij X X X X, X, ● R1, R2, R2, R1. Jeśli teraz w trakcie gry naciśniesz Start uzyskasz dostęp do menu z ułatwieniami.

NIESKONCZONA ILOŚĆ ŻYĆ
Naciśnij kolejno: ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, L1. Teraz naciśnij start w trakcie gry i uaktywnij opcję.

NIESKONCZONA AMUNICJA
↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1. Teraz naciśnij start w trakcie gry i uaktywnij opcję

WSZYSTKIE PRZEDMIOTY
→, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2. Teraz naciśnij start w trakcie gry i uaktywnij opcję

Zatrzymaj grę a następnie naciśnij.
→ ■, ▲, ■ ▲ R1, L1, R1, L1, ▲ - wybór etapu
→, ■, ▲, ■, ▲, X - nieskończona ilość żyć

→, ↓ → ■ ↑ ■ ■ ▲ ↓ → ↓ → ■ ▲ - ukryty tryb
← ← → ■ ↓ ↓ ↑ ▲ ↑ → ↓, ↑, ←, ↓ ■ - poziomy w lustrzanym odbiciu
↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓, ↓ - widok z pierwszej osoby
↓ ▲ ↑ ■ ▲ ↓ → ↓ → ■ ▲ - tryb turbo
← →, → ■ ▲ - tryb dla zakochanych
↑, →, ↓ ← ↑ ■ ▲ - rozgrywka w nocy
→, ↓, → ■ →, ↓, → ■ - brak celownika

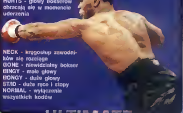
SILENT SCOPE

Wszystkie zakupy za darmo:
Wciśnij tą sekwencję - ← X ● osiem (!) razy
Pozłacane bilety - ↑ ↓ ←, → ● →, ←, ↓ ↑ ●
Wszystkie wynalazki - ↑, ↓, ↑, ↓, ← ↑, ↓, ↑ osiem razy...

theme PARK WORLD

MIKE BOXING TYSON

Kilka kodów, które możesz wpisać jako imię zawodnika, wchodząc do World Mode i wybierając "New Career".
CLUBFUO - odblokowanie Jimmy Flex'a
OLD MAN - odblokowanie Johna L. Sullivena
OUCH - głowy bokserów powiększają się w momencie uderzenia
HURTS - głowy bokserów obracają się w momencie uderzenia



NECK - kręgosłup zawodników się rozciąga
GONE - niewidzialny bokser
BINGY - małe głowy
BONGY - duże głowy
ST/D - duże ręce i stopy
NORMAL - wyłączenie wszystkich kodów

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Oto kilka haseł, które możesz wpisać jako nazwisko dla gracza w Career Mode, dzięki którym uzyskasz dostęp do nowych ukrytych zawodników (kiedy zobaczysz zapytanie czy nagrać stworzonego zawodnika na kartę pamięci wybierz "NO").
BIG JOHN, SMILE, CHOP, SASUKE, MASK, KUNG-FU, PUNCH, OCTAGON, CIRCLE, STREET, MAT... to wszystkie...

Na ekranie tytułowym wklep następujące kombinacje:
■ R1 ■ R2, ■ R2, ■, R1 - odblokowanie wszystkich postaci
■ ■ R1, R1, ■ ■, R2, R2 - odblokowanie generałów Shu
■ ■ ■ ■ R2, R2, R1, R1 - odblokowanie generałów Wei
■ ■, R2, R2, R1, R1, ■ ■ - odblokowanie generałów Wu
R2, R2, R2, L1, L1, L1, R1, L1 - odblokowanie dodatkowej opcji w menu

DYNASTY WARRIORS 2

W głównym menu naciśnij L2, R2, L2, R2, →, ↓, ←, L1, R1 - dostęp do wszystkich golfistów.

Jeśli natomiast przy wyborze zawodnika przytrzymasz L2 a potem naciśniesz X twój golfista będzie leworęczny.

Swing Away Golf

Nowy rok, nowy wiek, nowe millenium... Co przyniesie nam [illegible]...? Cóż, o przewidywaniach [illegible] równym 1 mogę ufać. [illegible] dowiemy się o tym, [illegible] udaliśmy się [illegible] innymi po to, aby zająć z tego świata, w międzyczasie [illegible] kilka konter[illegible]... pograć w gry wideo! A okazja jest ku temu wyśmienita - PS2 wchodzi w tym[illegible]!

Wiele osób pyta się mnie: "Dlaczego mój list nie został wydrukowany na łamach PE?". Główne powody są 2: albo list jest do bani, albo czeka na swoją kolej... Tak, tak, każdego dnia otrzymuję od kilkudziesięciu do ok. 100 listów (łącznie z mailami), co w ciągu miesiąca daje okrągłą liczbę. A zatem czekać trza swoje "stać w kolejce", zanim do co smaczniejszych kawałków się dobiorę. Czy czekać warto - Wasza sprawa, bo dla wielu "[illegible]", była [illegible] i interesująca).

Zapraszam do lektury i proszę o wyrozumiałość - w tym miesiącu stało [illegible] i tematy teoretycznie niezbyt [illegible], co z pewnością nadrobię w przyszłym miesiącu ([illegible]).

Uwaga! A teraz najważniejsze... [illegible], że tuż [illegible] szykuje się EXTREME PARTY 2. Ale gdyby co, to ja Wam o tym nie mówiłem :) (No, a co to piszę? - Mr.S)

kontakt:
hiv@grupa69.netpol.pl,
tel 0608 33 02 02

GRUPA DYSKUSYJNA EXTREME[illegible]

Aby zapisać się do naszej grupy dyskusyjnej wystarczy wysłać pustego maila (bez treści, tematu i załącznika) na poniższy adres.

[illegible]@egroups.com

Po około 10 sekundach dostaniesz maila, którego należy odesłać. Wszelkie pytania możecie kierować na adres:
bufi@grupa69.netpol.pl

PRYWATA:

AN[illegible] ODPUŻ, DAM CI ZNAĆ.
TOMEK S. RADEK H. GRATULUJĘ MĄDRYCH ZNAJOMYCH ALBO BUJNEJ WYOBRAŹNI.
THANATOS, E-MAIL - NIEŹLE KOMBINUJESZ, ALE ANI OCZERNIAĆ NIE MOGĘ, CO PRAWDA SYSTEM BYŁ UPARTY W PRZYPADKU WYSTĄPIENIA BŁĘDU W ODCZYCIE ZŁ OPA, ALE...)
JANUSZEK ??? ALEŚ TY GŁUPI. WYLUZUJ, NIC ZŁEGO CI SIĘ NIE STANIE.
SZYMON, WIELICZKA - NO, GADAJ PO KIM DOBRY. SKĄD ŻEŚ TO DORWAŁ? HEHE!:)
TYMEK, KATOWICE - SKORO MOŻESZ ZAOFEROWAĆ TAKĄ FORMĘ POMOCY CZEKAM NA KONTAKT (TO RE DANE CHYBA MASZ BLISKO).
JAMES, WROCŁAW - DZIĘKI ZA SUPPORT DO PIECA. CZEKAM NA WIĘCEJ.
KONSEK, WARSZAWA - MÓW CO CHCESZ, NIE ZMIENIĘ SWOJEGO ZDANIA!
ANITA, ZAKOPANE - NIEJ KOCHANA, AUTOGRAFY DLA KOBIET TYLKO NA BIELIŹNIE:) CZY WYRAŻAM SIĘ WYSTARCZAJĄCO JASNO?

FATALITY?

"[...] 1> Nie czepiać się Gamery, bo chłopak się wkurzy i dopiero będzie rozpierdziucha. Te słowa kieruję do chuderlawego cienkiego bolka - Ściery. 2> Czy to prawda, że Ścierwo brał udział w castingu do "Obcego 4" (oczywiście dla postaci tytułowej) i nie dostał roli dlatego, że był za brzydki? 3> Czy Wy nie za dużo drinkujecie (i nie ściemniajcie, że pijecie napoje bezalkoholowe)? 4> Zagadka. Jaki napis pojawi się po skończeniu grania na X-box? Odp. Można teraz bezpiecznie wyłączyć "konsolę". [...]"

Kubeł, e-mail

ad 1> Zajrzyj do "Wesołej Kamery" w poprzednim numerze PE. Na ostatnim kadrze Ścierwo odnosi się do Gamery w sposób, jakiego ten drugi nie trawi. Wiesz, co się stało w kilka dni po tym, jak PE trafił na półki sklepowe? Gamera przyjechał do Redakcji, dzierżąc w łapie "klamkę" typu colt. Dorwał Ścierwo w rogu pokoju, delikatnie sprowadził go do parteru, do komory załadował 1 nabój, po czym zabawiał się z naszym Bezczelnym w "rosyjską ruletkę". Śmiechu było co niemiara (jak dla kogo :) - Ścierwo rozmyśla nad powiększeniem "Kącika wyścigowego" (tylko dzięki temu przeżył). Zajście zostało zarejestrowane na kamerze wideo, więc być może ów materiał ujrzy światło dzienne podczas drugiej edycji EXTREME PARTY (przypominam: przełom zima/wiosna 01). ad 2> Mało tego, ekipa przeprowadzająca casting nawiała z miejsca akcji, tak samo postąpili oponenci brzydala. Bezczelny włożył łapy do kieszeni i gwiżdżąc podążył na chatę otkoz kanałami wentylacyjnymi. ad 3> Myyyyy ? No coś Ty! Preferujemy soki owocowe i wywar z jąder byka. ad 4> Możesz zlewać, ale istnieje duże prawdopodobieństwo, iż tak właśnie będzie. A tak na serio - być może nawet twardziel przenośny będzie można zabrać do kumpla, co by mp3 kumplowi wymienić :)

CRAZY C

"[...] Słusznie robicie publikując tyle newsów o PS2. Pochwalam to, bo wiem, że wielu ludzi się tym interesuje i na pewno wielu będzie ciężko ciułać kasę, aby zakupić to cudo (...). Nie mogę się doczekać EP2 - chcę jeszcze więcej trzody, syfu i Crazy Compos, bo to była esencja imprezy! [...]"

Wet Willy, Oświęcim

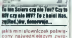
Zarówno w pierwszym i drugim przypadku możemy mówić o sporej dawce szczęścia, gdyż początkowo nie byliśmy przekonani co do słuszności projektów. Publicystyka - nie zakładaliśmy, że tak polubicie teksty "okołogrowe", ale zaufaliśmy intuicji, stawiając się na miejscu przeciętnego Czytelnika PE. Crazy Compos - nie zakładaliśmy, że ktoś odważy się założyć "to" na głowę, czy też wyczyścić skarpetkami parkiet, hiehie! Zapewniam, na EP2 będzie jeszcze większa trzoda, już ja się o to postaram.

#PSXPL

"[...] Oto kilka wskazówek, jak przetrwać na IRC-owym kanale #psxpl. Podstawa to nie być burakiem i na samym wejściu nie sadzić gadek typu "cze, ma ktoś PSX'a?" lub "kiedy będzie sciera albo hiv?", bo to bez sensu - nikt nie jest ich rozkładem jazdy. Kanał #psxpl jest troche... "inny", tzn. panuje na nim klimat zboczono-pedalsko-zakręcony, ale to dlatego, że odwiedza go mało dziewczyn :) Nie można też być lamerem, który się wymądrza, a nie ma pojęcia o czym gada, aw nawije o rzeczach tak oczywistych, że innych mdli. Jakiekolwiek prośby o "opa" lub "voica" mogą przynieść skutek odwrotny do zamierzonego. Ale jeśli ktoś będzie dość długo siedział na kanale i będzie się udzielał, to ma spore szanse na "opa". Jakiekolwiek spamerstwo w postaci reklamy innych kanałów i stron www spotkać się może z banem. Dziękujemy za uwagę i mamy nadzieję, że coraz więcej ludzi będzie odwiedzać oficjalny kanał poświęcony PlayStation. Strzeż się, użytkowniku, bo niezbadane są ścieżki "bana" :) [...]"

Del i TAF, #psxpl

List wydrukowałem na specjalną prośbę zainteresowanych. Miałem zamiar opublikować jakiś mini słowniczek poświęcony najważniejszym zwrotom i komendom używanym na kanałach, ale wydaje mi się, że byłoby to bezsensownym posunięciem, gdyż nie ma to jak samemu przejść chrzest bojowy i zostać wyśmianym na kanale przez wszystkie szakale koczujące tam non stop (pozdrówka!) Przy okazji dziękuję wszystkim HIV'om, którzy się pode mnie podszywają na #psxpl - niejednokrotnie z Wami gadam (mam różne ksywy :) i wprost uwierzyć nie mogę, jak mocno staracie się przekonać mnie co do swojej autentyczności :) Na zdrowie, jeśli lubicie się dowartościowywać w ten sposób, lamerzy zasmarkani!



To ten Sciera czy nie Ten? Czy to HIV czy nie HIV? To z kolei Nas, zg(Red.)ów, denerwuje...

KONTAKT

"[...] 1> Jak skontaktować się z KTOMACZAS-em? 2> Czy Gamera, kiedy stanie na baczność, widzi swoje stopy (o "małego" nie pytam, bo się jeszcze wkurzy)? 3> W stosunku do Was określenie "normalny" jest nie na miejscu, więc pytam: Kto jest najmniej porąbany? 4> Wiem jak zarobić kupę kasy: Wystarczy udać się do siedziby dowolnej stacji telewizyjnej i poinformować o fakcie posiadania na składzie kosmity. Później wystarczy zarżnąć Ścierwo i sfilmować sekcję zwłok. Kupa forsy, zero kłopotów z sądem (nie ma kary za unicestwienie aliena!) [...]"

Waldek, e-mail

ad. 1> Na dobry początek usiądź, formując "kwiat lotosu", po czym medytuj. Jeśli KTOMACZAS złapie fale w eterze, to się do Ciebie odezwie, a jeśli nie, uważaj, co by RMF-owi nie zakłócić audycji, bo "para nasycona" dokopie Ci jak mało komu, hiehie! Przy okazji - pozdrawiam żółto-niebieskich. ad 2> Khem, khem, mieć nadzieję, że Gamera tego nie przeczyta, bo możesz mieć problem (na wszelki wypadek spisałem Twój adres.) ad 3> Staruszka przetrzymywana przez nas w lochach jest z pewnością najmniej porąbana. Co prawda odrąbaliśmy jej ostatnio jedną rękę, ale to i tak stawia ją na odległym miejscu w rankingu "porąbańców" (taki Myszaq dawno temu sam porąbał swój mózg, którym karmił ryby w stawie, no i jest teraz nieźle porąbany). ad 4> Mało tego, z pewnością jeszcze jakąś nagrodę bym dostał za taki wyczyn, być może nawet order i doświadczyłbym uścisku dłoni prezydenta. Ścierwo, "cho no tu, [illegible] podłinowy brzydalu"

CZYTAĆ PE!

"[...] W moim życiu są trzy rzeczy, które robię zawsze: czytanie (PSX EXTREME), granie i s***e (hie, hie). [...]"

Bandyta, e-mail

Uwierz mi - nie jesteś odosobniony w swoim postępowaniu. Ostatni punkt, pole co jest niezbędny całej ludzkości (swoją drogą - śmierdząca sprawa), drugi znaczącej części, zaś jeśli chodzi o czytanie... Cóż, w Polsce żyje wciąż wielu analfabetów (w tym większość wiórnych), z czym ponoć da się żyć (ups!). Czytaj jednak PSX EXTREME wytrwale, a być może staniesz się ćwierć debilem.

SONY POLAND CZYLI GLANEM W TWARZ

Na łamach PE dość łagodnie przyjęto fakt ogłoszenia ceny PS2. Parę komentarzy - wśród których najtrafniejszy był chyba tekst Lokiego z Hyde Parku nr 41. Wszyscy zg(red)zi przyjęli to zjawisko z niesmakiem, ale też w sumie z bierną aprobatą. Oczywiście, z założenia i tak nie da się z tym nic zrobić, ale ...ale to nie znaczy, że nie można głośno powiedzieć o tym, że SONY POLAND traktuje swoich klientów z glana po twarzach, ze swojej zaś robiąc cholewę. Jestem przekonany o tym, że dla większości graczy w Polsce Sony PL stało się w ostatnich dniach Public Enemy No 1. Trudno się temu dziwić - sprawa zakrawa bowiem na skandal obyczajowy na miarę zbliżenia się niejakiej Moniki z niejakim Billem albo może nawet afery z Józefem O. Co robić? Od siebie (zaznaczam - czysto subiektywnie) powiem Wam tak, ja zamierzam dołożyć swoje mentalskie ramię do walki z tym „nielegalnym moralnie" procederem. Jeśli w ogóle uzbieram kasę na PS2, możecie być pewni, że kupię ją w Niemczech. Nie zamierzam kłaść swojego kudłatego łba pod komercyjną gilotynę zafundowaną nam na spółkę przez Sony PL i polskie prawo podatkowe. Nie jestem żadną owieczką, żeby mnie ktoś ciągnął na rzeź! To nie jest w porządku - ONI mogą wszystko, a my zawsze musimy padać na twarze i dziękować, że „w ogóle coś zostało zrobione". A czy dobrze czy źle, o tym już się nie mówi. Nic, ale to absolutnie nic nie tłumaczy takiej ceny. Jeszcze trochę i kozaki z SP zajmą miejsce Microsoftu jeśli chodzi o zdzieranie kasy. Myślę, że debil... khem, khem... ihe Bill powinien zwrócić swe śliczne oczęta na SP (dla co mniej bystrych czytelników - chodzi o Sony Poland), bo chłopaki zaczynają pod nim dołki kopać. Do ceny ustalonej przez Sony należy dodać marże poszczególnych sklepów, na przykład, wczoraj widziałem w Empiku (suxi!) PS2 za „jedyne" 2999 - !!!? Gdzie ja żyję - co ja jestem jakiś szejk (jeśli już to tylko czekoladowy)? Skąd ja wezmę kasę? I nic mnie nie obchodzi, że po świętach cena może spaść o 200-300 złotych. Oj Sony... Myślę, że ktoś od „prawił mały palec u nogi i za-

Historie z życia wzięte

(przysłał [illegible])
Dział obsługi klienta WordPerfecta:
Klient: Dzień dobry. Mam kłopoty. Nic nie działa mi [illegible]...
Serwis: A czy pan próbował zrestartować komputer?
K: No, właśnie nie...
S: To niech pan spróbuje.
Po chwilowej ciszy...
S: No i co...?
K: Ciągle to samo.
S: A czy na monitorze pali się kontrolka zasilania "Power"?
K: Ja to nie widzę, żeby się coś paliło...
S: To może nie ma pan monitor uruchomiony? Sprawdzi pan, czy jest włączony do prądu?
K: To nie możliwe, [illegible] sprawdzę, czy jest włączony...
Po chwili:
K: Nie bardzo widzę, jak się do tego zabrać...
S: Proszę pana, niech pan [illegible] kabel [illegible] sprawdzi, czy jest włożony do kontaktu.
Po pełnym czasie:
K: [illegible]
S: Ale pan co? Proszę spakować swój sprzęt do kartonów i zanieść tam, gdzie pan to kupił...
K: Myśli pan, że jest aż tak źle?
S: Tak...
K: I co ja mam im powiedzieć?
S: Że jest pan za głupi, żeby mieć komputer...

WYCIĄGI

"Zastanawiam się co kupić: FINAL FANTASY 8 czy TEKKEN 4 ?"

"Zamierzam kupić PlayStation 4. Co Wy na to? Kupić PlayStation 8 czy lepiej zaczekać na PlayStation 5?"

"Mam pytanie do pana Ściery: Czy umiesz jeszcze bardziej wykrzywić swoją zniekształconą twarz?"

"Czy w konsoli PlayStation 2 będzie Internet? Nieeeee, w samej konsoli nie będzie. Internet będzie się znajdował w kablu od joypada)

"Słyszałem, że Lelem w TEKKENie 3 można pokazać odznakę. Jeśli tak, to czy możecie podać kombinację?" Tak, możemy. Oto ona: wklep 4692101 razy "kwadrat", zresetuj konsolę i strzel do siebie z procy)

"Wyrzućcie okulary Ściery z 18 piętra" A to dobre, ciekawe co na to Ściera ? :)

"Czy powstanie emulator PS2 na PSX?" Tak jak najbardziej. Z ostatniej chwili: SEGA podała do wiadomości publicznej, że pracuje nad nowej generacji emulatorem Dreamcasta na Saturna)

"Moim zdaniem jesteście ekspertami od podrywania lasek, więc powiedzcie mi jak mogę zagadać laskę, która mi się podoba, co (o) powiedzieć i gdzie zaprosić..." A więc robisz tak, pod pretekstem kompletnego niezrozumienia zasad rozchodzenia się fali akustycznej w próżni uderzasz do najładniejszej koleżanki z klasy i z głupim uśmiechem na ustach rzucasz ten oto tekst - "Cześć (tu wstaw imię swojej wybranki), nie pomogłabyś mi w fizyce dziś popołudniu?" Zazwyczaj dziewczyny to łykają, więc o umówionej godzinie wstaw się u niej czysty i pachnący z kwiatkiem i (nie) zapomnij zeszytem do fizyki.) (a po co ten zeszyt? - Mr S] (H: aleś Ty głupi...) Resztę pozostawiam Twojej wyobraźni

"Gdzie znajduje się wasza Redakcja? Nigdy nie mogę jej znaleźć na terenie Poznania." No jak to gdzie? Facet, Poznania nie znasz ?

"Bardzo proszę, wydrukujcie na łamach PE kod do drzwi z elektronicznym zamkiem. Kod ten prawdopodobnie jest zapisany w czwartej szafce w pokoju z duchem." Aha, a tak w ogóle to o jaką grę chodzi...?

Jeden z Czytelników podesłał nam swoje oceny na półrocze. Oto one: Matematyka 2 1 2 1 1 3 1 2 1 1 1 1 1" Kurde średnia wyszła mi 1,3. Coś tu nie gra

"Posiadam Pegazusa. W momencie zakupu PlayStation nie będzie już mi potrzebny. Chcecie go może kupić po okazyjnej cenie?" Jasne

"Pozdrówcie mnie i moich kumpli na łamach PE" (tu następuje lista 23 nazwisk...) - żartownis

Listy przegrzebywał **RAG**

wiesili na szyi jako "talizman szczęścia" - mogą się cmoknąć w jajło duże i marzyć dalej. Powrót na ziemię nie będzie przyjemny. Kończę już bo mi oczy ze złości do jąder spłynęły i jeszcze chwila a własnego tekstu nie będę widział. Mam tylko jeszcze jedno pytanie Sony Poland, ciągle narzekacie, że to wszystko oni, ci źli piraci. Ci źli piraci i ci źli gracze i ci źli piraci... Odpowiedzcie zatem gdzie byliście kiedy konsolowe piractwo rozwijało się dopiero w Polsce i kiedy można było mu jeszcze łeb ukręcić?

Łukasz Mach, Warszawa

Bez komentarza

FACET

"[...] Jestem 30-letnim mężczyzną z poczuciem humoru (mam nadzieję, że nie brzmi to głupio) (...) Żona twierdzi, że jestem nienormalny, ale nic na to nie poradzę - podobnie jak HIV, uwielbiam czytać PE podczas sesji na kibelku. I nie było by w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że ilekroć to robię, parskam śmiechem, co niepokoi żonę. Obawia się, że mam jakieś kłopoty z ... wiecie z czym. (...) Życzę Wam dalszych sukcesów, bo bawicie do łez całą Polskę, a że przy okazji piszecie o grach - to wielka zaleta. Tak trzymać! [...]"

Romek, Łódź

Z całym szacunkiem, ale chłopak staje się mężczyzną w wieku 40 lat, za czym przemawiają liczne argumenty. ( ) Choć póki co nic na to nie wskazuje, to jeśli w przyszłości będziesz miał kłopoty z oddawaniem brązowych figurek, proponuję wypić ok. 7 kaw w przeciągu godziny. Koniec końców gwarantowana biegunka na wiosnę życzenie. Ale pożądany efekt z pewnością osiągniesz (i warto wziąć do kibelka kilka numerów PE, hiehie!) Romuś Ty sobie lepiej uważaj, bo upieram się, iż my piszemy o grach, a że przy okazji bawimy do łez pół Polski - to jest wielka zaleta, hiehie!

GRY I FILMY

"[...] Mailuję do Was po raz drugi. Zdaje mi się, że pisanie do PSX EXTREME to mój nowy nałóg. Macie coś w sobie... trudno to określić. (...) HIV, w Hyde Parku wspomniałeś o swojej najnowszej fascynacji: o filmach. (...) Też bardzo lubię kino, zwł. fantastyczne, no i oczywiście gry na PSX. Z związku z tym rzucę przyszłościowy temat: do jakiego stopnia gry i filmy zbliżą się do siebie? Wydaje mi się, że te dwa biznesy zazębiają się coraz bardziej. Pojawia się coraz więcej ekranizacji: seria "Mortal Kombat" już jest, szykują się panna Lara, TEKKEN i odwrotnie, często jakiś hit typu tetralogia "Gwiezdnych Wojen", seria z Bondem, "Aliens", "Die Hard Trilogy" był nawet serial z Pamelą Anderson (VIP, fajna byłaby gra z Pamelą i Tommym na jachcie) czy Spidermanem ląduje w postaci gry na konsolach. Postacie będą coraz "wyraźniejsze", bo już coraz bardziej liczy się obecność znanej buźki w najnowszych produkcjach. ( ) Wydaje mi się, że w przyszłości gry do złudzenia będą przypominały akcję filmową. Nie trzeba tu wcale filmowych efektów - wystarczy grafika już prezentowana na PS2. Czołówki gier do złudzenia przypominają te filmowe, a trailery gier mają identyczną atmosferę. ( )Większość moich znajomych niespecjalnie polubiła "End of Days", cieszę się zatem, że Tobie się podobał. Lubisz Arnolda? [...]"

Marek, e-mail

Pisz, ale nie [illegible] to w nałóg, bo [illegible] zg(Red.) - staruszka przetrzymywana w podziemiach wkurzy się przy najbliższej okazji z tytułu zalewających ją listów. ( ) Świetnie to sobie wykombinowałeś, ale nie trzeba do tego wielkiego łba. Oba biznesy (czyli gry i film) są ze sobą powiązane, choć póki co nie [illegible] "Mortal Kombat" odniósł sukces na ekranach kinowych za sprawą popularności gry wideo, czego nie można powiedzieć o "dwójce", która okazała się klapą. Co się stanie w przypadku ekranizacji przygód pani archeolog i uczestników Turnieju Żelaznej Pięści? Już należy [illegible] sukcesie... Ja jednak obawiuję się [illegible] szykuje się spora [illegible] dziedzinie tworzenia [illegible] nych obrazów. I uwier[illegible] aktorskie nie pozostawia nic do życzenia, jest perfekcyjne. Co do filmowych klimatów w grach wideo, to jak najbardziej, nie tylko w wybranych produkcjach. Że na hory[illegible] pojawiły się THE BOUN-

NAGRODA KARTA PAMIĘCI

*******LIST MIESIĄCA*******

PIRACTWO - NOWA DEFINICJA

"[...] Postanowiłem napisać odkrywcze rzeczy o piractwie (naprawdę jest to możliwe). Otóż POKAŻĘ JAK ŁATWO OBALIĆ ARGUMENTY PORÓWNUJĄCE PIRACTWO DO KRADZIEŻY. Wkurza mnie to, że gracze-piraci nie umieją się bronić, a nawet już uwierzyli, że to kradzież, zgodnie z regułą, że kłamstwo powtórzone odpowiednią ilość razy w odbiorze społecznym staje się prawdą. Cała sprawa polega na PRZEANALIZOWANIU PRZYRÓWNANIA KUPNA PIRATA DO KRADZIEŻY SAMOCHODU. Prawie nikt nie może z tego porównania wybrnąć, nie każdy intuicyjnie czuje, że to zupełnie coś innego i że nie chodzi tutaj o skalę/wartość kradzieży. Jeżeli ukradnę samochód, to okradziona osoba straci realną rzecz. Żeby wrócić do stanu sprzed kradzieży musi samochód odkupić, na co musi zarobić realną kupę pieniędzy. A jeśli kupię pirata, to co stracą twórcy? Realną rzecz? Nie. Program? Też nie, bo go mają. Stracą (zmaleje) szansę na sprzedanie oryginału i zysk z jego sprzedaży. A to też g**o prawda, bo np. dzięki temu, że kupiłem na piracie SPYRO 3, który był uszkodzony i nie było możliwe ukończenie go, musiałem ukończyć tę grę na oryginale. Bez wciągnięcia (uzależnienia) się na piracie, oryginału w ogóle bym nie tknął. Ponadto zakładanie, tak jak FOTA, że osoba zamiast 30 piratów kupiłaby 30 oryginałów to absurd. Nie kupiłaby nawet 3, nie 8, bo taka rozrywka byłaby zbyt droga. Ponadto znacznie spadłaby popularność grania o tych, których stać na oryginały. [...] Tak więc winni mogą się czuć tylko ci, którzy gdyby nie było piratów kupowaliby oryginały - i to tak jak należy, czyli NOWE. Trzeba wiedzieć, że korzystanie z wymiany gier i gier używanych to też piractwo - naruszenie ustawy o prawie autorskim. SONY chce 200 zł od sztuki i w sądach przedstawia opinię typu: kupując pirata za 20 zł przynosisz stratę 200 zł, bo gdybyś nie kupił pirata, to kupiłbyś oryginał. Jak widać - taki debilizm pasuje też do korzystania z gier używanych i wymiany. [...] Dalej może się pojawić nast. sprawa: [illegible] z drugiej strony (po stronie twórców i dystrybutorów). Stawiam się i widzę, że marże jakie mają oni na swoim towarze są złodziejskie, mogą się równać z mafiami narkotykowymi i paserami. Nie podchodzę do tego naiwnie wliczając tylko koszt wytłoczenia płyty, płyty wiadomo, pudełka i instrukcji. Trzeba sobie zdawać sprawę, że nie ma żadnej akceptacji dla takich marż i to jest kradzież (moralnie). Wolny rynek tu nie działa, bo jest zmowa odnośnie cen (np. po ataku na Napstera, 33 stany w USA wystąpiły na drogę sądową o zawyżanie cen). Dlatego też należy ich przymusić siłą do uczciwych marż, maksymalnie 20%, które byłyby stosowane na rynku gier, muzyki i filmów (na rynkach towarów o normalnej konkurencji nie należy tego stosować). To warto zauważyć, że piraci też mają marże o wiele powyżej 20%. Tak, się oni są ścigani i muszą wliczać koszty wpadki, które te marże im znacznie obniżą. [...] Zatem jak wyjść z sytuacji pt. piractwo? Jakaś partia powinna zechcieć zrobić na tym kapitał polityczny, zamieścić w Gazecie Wyborczej reklamę referendum odnośnie przymuszenia bydlaków do 20% marż maksymalnych. Wiadomo, że poparcie będzie rzędu 99%. Efektem będą albo gry po uczciwych cenach (nie sądzę), albo piractwo 100%, bo SONY i inni nigdy się zgodzą się na uczciwe marże. [...]"

Arek, Mińsk Maz.

Rynek PlayStation nie wydaje mi się stosowny do porównania, które za chwilę przedstawię, [illegible] można... Tak się nieszczęśliwie składa, że aktualnie kończę szkołę wyższą na kierunku "grafika reklamowa i DTP". Mniejsza jednak o to... Jako że odgórnie jestem przymuszony do korzystania z oryginalnych programów graficznych i DTP, które kosztują spore sumki. Ja np. kupuję pirata, sprawdzam jak działa, po czym, jeśli jestem zadowolony z jego działania, łykam oryginał, który łykać i tak muszę (każda firma musi mieć na stanie licencjonowane oprogramowanie, choćby po to, aby udowodnić wiarygodność źródeł). Po łyknięciu oryginału - wyrzucam pirata, tworząc w jego miejsce "kopię bezpieczeństwa". Nikomu nie radzę stosowania takich praktyk (tylko teoretyzuję), ale chyba jest to wystarczająco logiczne. [...] Co się tyczy treści Twojego listu, to masz wiele racji, ale w kilku momentach się z Tobą nie zgadzam. Gdyby posiadana przez Ciebie piracka kopia SPYRO 3 była produktem pełnowartościowym, [illegible] byłoby możliwe ukończenie jej w 100%, [illegible], że oryginału byś nie kupił. Jestem przeciwny dokładaniu ideologii do czynów, za co należy poczytać Twoją argumentację w tej kwestii... Marże i Napster - to fakty. Dopóki bydło będzie posłusznie podążało za pasterzem, dopóty pasterz będzie się panoszył (na świecie w handlu obowiązuje kilkuprocentowe marże!!!). Niedawno oglądałem ciekawy program nt. tele-kaznodziei bijących w Stanach szmal na głupich, wiernych owieczkach. Sytuacja jest analogiczna i niech nikt mi tu kitu nie wciska, że jednostkowy koszt wyprodukowania płyty z grą wynosi ok. 50 dolców! Pomijając otaczające nas realia, nawet na budżet przeciętnej amerykańskiej rodziny nie jest to kwota aż tyle satysfakcjonująca, aby pozwolić sobie na 10 gier w miesiącu. Bo wbrew panującej opinii, miesięczny dochód takiej rodziny wcale nie wynosi 10 tysiaków w "sałacie". Reasumując, temat piractwa wałkowany był na łamach PE wielokrotnie. Ty jednak rozpatrzyłeś go pod nowatorskim kątem. Już za to należy Ci się karta pamięci, że nie wspomnę o graficznych okładkach za odwagę... Czekaj cierpliwie na przesyłkę i módl się, no by mazaka nie otrzymać, hiehie! [HIV, debilu, a to przypadkiem nie był list do mnie (Grupa dyskusyjna)? - Mr.S]

(c)HAM

Oj, nie docenialiśmy Was! Stanęliście na wysokości zadania, zasypując nas bluzgami... W związku z tak dużym zainteresowaniem z Waszej strony, konkurs jest skazany do odwołania. A oto najlepsze teksty, jakie wybrałem w tym miesiącu:

"Jesteście takimi debilami, że [illegible] nawet [illegible]!" Sigster, e-mail

"Jak na Was patrzę, to mi się kibel zatyka." Mlekos, [illegible]

"Przyślijcie mi swoje zdjęcie, bo mi krowa nie chce zdechnąć!" Tomek, Łódź

"Dobrze, że PE ma tak okładkę strony, bo bym [illegible] zabity..." ???, Wolomin

"Macie gęby jak worki do ziemniaków." "Jak na Was patrzę, to mi ziemniaki w piwnicy gniją!" ???, ???

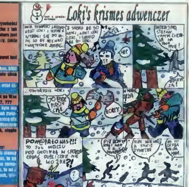
"Gdyby [illegible] jak któryś z Was, to [illegible] i kazał [illegible] do lyżu! Jesteście jak [illegible], więc dziwię się, że przy wyjeździe za granicę nie [illegible] Was na [illegible]." Norbert, Wrocław

"Spie***jcie na Sybir - do niedorozwiniętych, ciągle niezalcyczanych mnichów!" Łysy, Radomsko

Zwycięzcą bieżącej edycji (c)HAMA ogłaszamy:

"Wy [illegible] w [illegible]! Jesteście [illegible] jak [illegible]! Gdy [illegible] idzie przy piecu, to [illegible] za [illegible] ten [illegible] w [illegible]! A gdy biorę do ręki Waszego [illegible], to mi [illegible] wyskakują!" Przemek, [illegible]

Gratulujemy, nagrodę (karta pamięci) przesłaliśmy pocztą. Czekamy na kolejne owoce twórczości, karty pamięci czekają!


Loki's krismes adwenczer
STWIERDZIE LOKI
POMÓŻ JAKO HAS?!! TO JUŻ MOCZU POD CHOINKĄ W SPOSÓB PUBLICZNIE NIE WOLNO?!
END

CED+MISSION [illegible]. Zmieniu [illegible] gar [illegible] tego [illegible] bzmu. "[illegible]" w filmie akcji"... Gra [illegible] na jachcie [illegible] sukces. Bowiem [illegible] olimpiada, w której [illegible] napa rzeć po klawiszach [illegible] szybko dojść do "p[illegible]" [illegible] (...) "I stanie się koniec" [illegible]. Arnold jest dla mnie zwyczajnym osiłkiem nie posiadającym talentu i jego gra aktorska mnie oburza, ale skoro już o nim mowa, to rekomenduję "Szósty dzień" ("The 6th Day") - klonowanie itd. - niezła komedia. Jako ciekawostkę podam, że obecnie w fazie produkcji jest film pt. "The Gamer". Główny bohater 'żyje grami wideo', przemieszcza się pomiędzy nimi, zwiedza targi, balansuje pomiędzy rzeczywistością i [illegible] słowem [illegible]

MAM PC. NIE!!!

"[...] PE kupuję i ślinię się czytając go już od około dwóch lat. To, co Wy w tych Katowicach tworzycie, to zaje**sta sprawa, ale nie o to mi chodzi... (...) Konsolowcem ja byłem nie lada w konsolowym światku dobrze obeznany (głównie dzięki Wam), na konsoli pykałem prawie codziennie zalewając się miodem stukając m.in. w MGS, ISS PRO EVOLUTION czy TONY HAWK'S... Nadszedł jednak okres, kiedy ja - członek klasy o profilu matematyczno-informatycznym, otrzymałem od starych komputer osobisty (PC). Jeeezu, dwa tygodnie nie odrywałem rąk od klawiatury pykając w przeróżnej maści programy, surfowałem po Necie i naparzałem w gry. No właśnie - gry. Nie wiem, czy ktoś to spostrzegł, ale gry na piecu nudzą się trzy razy szybciej niż konsolowe. Posiadam gry - i to nie byle jakie ("Mesjasze, Halflafy, Simsy, Soldżierofortuny" i inne...). Jednak te jakże wspaniałe tytuły, ze wspaniałą grafiką, polskim komentarzem i atrakcyjną ceną utrzymywały mą rajcowność tylko przez ok. 2 tygodnie, podczas gdy w takie GRAN TURISMO 2 zagrywałem się bez opamiętania bite 3 miechy! (...) Uważam, że posiadaczom pieców też się coś należy (ku**a, w końcu starzy wydali na ten sprzęt prawie 5 tysiaków!). Ja chcę moją konsolę! Paweł, odsprzedaj mi ją, pieca dorzucę!!! [...]"

Jakuzzi, e-mail

No proszę, ja też zaliczyłem pokićkany ogólniak, ale o profilu czysto informatycznym (nic z tego nie rozumiałem). (...) Gry (nie tylko te na PC) w dzisiejszych czasach to masówka, o czym dokładniej prawię w tekście pt. "Skąd się biorą gry wideo". Fakt jest faktem - tłuczone jedna za drugą, pozbawione duszy produkcje dla PC nie są w stanie zdobyć choć w części takiego uznania, jak konsolowe hity. No, w ilu egzemplarzach sprzedało się pierwsze GRAN TURISMO...? PC wciąż stoi na pozycji lidera w kwestii niektórych gatunków, co również prędzej czy później ulegnie zmianie. PC chwalę sobie m.in. za RTS-y (Tiberian Sun rula! A Red Alert 2 to okrutna lipa...) i domowce. Szkoda, że bijatyk nie ma, bo na myśl o Fighting Vipers micha się cieszy, lecz pod względem technicznym to była kapa. Wyścigów też ci na PC pod dostatkiem, lecz żaden tytuł nie jest w stanie usiąść na ogonie GT. PlayStation 2 i inne konsole to rekiny rynku, które wkrótce (rok, góra 2) wygryzą zeń PC. Jednostki te są bowiem wyspecjalizowane w grach, podczas gdy nowe kozackie Pentiumy są !!!Uwaga!!! zoptymalizowane pod kątem Internetu, tak przynajmniej twierdzą specjaliści. Hiehie! Dobre sobie. Mute!!!

LIST MIESIĄCA

Aby zmobilizować Was bardziej do wysiłku [illegible] podczas skrobania listów do redakcji, postanowiłem przyznawać nagrodę za list miesiąca. Nagroda symboliczna - Memory Card. "List Miesiąca" będzie drukowany w wydzielonej ramce, niekoniecznie jednak w całości. Życzę udanych [illegible], a i [illegible], że [illegible] spalają za [illegible].

WOŁOMIN WKRACZA

"[...] Nie rozumiem tych ludzi, co robią zamieszanie na temat nowych gadżetów do PS2 i martwią się, że z Plejaka robi się PC (fuck!). Chyba nie po to SONY męczyło się nad stworzeniem konsoli przeznaczonej do gier, żeby teraz zmienić ją w PC, tylko dodać jeszcze większej rajcowności do grania. Jak dla mnie, cały ten osprzęt do PS2 wydaje się zaje***ty, zabawa z PlayStation będzie jeszcze bardziej urozmaicona. A jak komuś nie podoba się ten sprzęt, to nie ma problemu - wystarczy kupić niebieskie pudełko z logo PS2 i standardowo jest tam wszystko, co niezbędne do grania, jak na starej, poczciwej PSX. Więc po c**j to całe pie*****nie i obawy, że PS2 staje się PC?! [...]"

Jarek, Wołomin

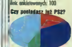
No i proszę - sławny niesławny Wołomin się wkurzył, więc miejcie się na baczności, hiehie! PS2 i jej bajery - ja też nie wiem, w czym tkwi problem "specjalistów" od zrzędzenia... Jeśli miałbym kupić nową furę za 2 duże bańki, to chciałbym mieć montowane, jeśli nie fabrycznie, to ew. później GPS, poduszki powietrzne dla pasażerów, podgrzewane fotele, lusterka i napęd na podtlenek azotu). Analogicznie - fajnie mieć możliwość podłączenia się do Netu i szarpania ze zwyrodnialcami z całego świata, nieprawdaż? Kierowanie zawodnikami drogą głosową (mikro-

mini ANKIETA

by pLaYmAn

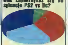
miejscowość: Wrocław, IRC
data: 01.12.00 - 10.01.01
ilość ankietowanych: 100

Czy posiadasz już PS2?



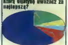
- 🟥 Tak, już kupiłem (łem)
- 🟦 Jeszcze nie, ale mam zamiar w najbliższym czasie
- 🟦 Nie, wciąż jest za droga
- 🟩 Nie, nie lubię Sony

Jak zapatrujesz się na sytuację PS2 vs DC?



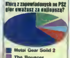
- 🟥 PS2 jest lepszy od DC ze względu na parametry
- 🟦 PS2 jest lepszy ze względu na parametry i zapowiadane gry
- 🟦 PS2 jest gorszy z uwagi na kiepskie gry
- 🟩 PS2 jest gorszy z uwagi na cenę

Którą bijatykę uważasz za najlepszą?



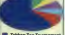
- 🟨 Dead or Alive 2
- 🟦 Tekken
- 🟩 Soul Calibur
- 🟥 Street Fighter (seria)
- 🟦 Inna

Którą z zapowiadanych na PS2 gier uważasz za najlepszą?



- 🟦 Metal Gear Solid 2
- 🟪 The Bouncer
- 🟩 Gran Turismo 3
- 🟥 Onimusha: Warlords
- 🟨 Dark Cloud
- 🟦 Inna

Którą z dotychczasowych gier na PS2 uważasz za najlepszą?



- 🟦 Tekken Tag Tournament
- 🟩 Ridge Racer 5
- 🟥 SSX
- 🟨 Time Splitters
- 🟦 Smuggler's Run
- 🟪 Inną

PCHLI TARG

Sprzedam Password Card lub zamienię na "jaje" i karty pamięci.
Marcin Polewczak,
Polna 5/12, 68-200 Łęknica

Sprzedam oryginalne gry PAL (25 zł/szt. lub wszystkie za 150 zł): BATTLE ARENA TOSHINDEN 3, BIO FREAKS (NTSC), BLAST CHAMBER, DEATHTRAP DUNGEON, JERSEY DEVIL, K-1 THE ARENA FIGHTER, CODE BREAKER (NTSC), PORSCHE CHALLENGE, TRASH IT WILD 9 (NTSC). Tel. (0600) 83 38 380, Tomasz

Sprzedam gry: TENCHU (70 zł), DUKE NUKEM TTK (125 zł), SILENT HILL (125 zł), DRIVER (70 zł), SOUL BLADE (70 zł), MOTO RACER 2 (90 zł), ISS EVOLUTION (140 zł), TEKKEN 3 (70 zł), TEKKEN (bez pudełka, 30 zł) i płyty z demami (10 zł/szt.). Tel. (044) 682 40 90, prosić Marka; e-mail: [illegible]

Sprzedam konsolę PSX (7500c), przerobioną, zwykły pad, karta pamięci + gra (INFINITY WARRIORS). Tel. 0606 65 83 74

Sprzedam konsolę PSX (7002) + Dual Shock + okablowanie + gruna. Cena 400 zł. Tel. (065) 543-64-17

Sprzedam kierownicę SPEED DRIVE do PSX. Stan idealny, gwarancja do czerwca 2001. Tel. (0??) 940 573 (mogę być SMS-y)

Sprzedam konsolę PSX (przerobioną) + Dual Shock + oryg. joypad SONY + 2 karty pamięci + Action Replay + kierownica Dual Force + płyty demo. Tel. (089) 534 77 01 prosić Roberta, po godz. 17.00

FAN KLUB PSX przyjmuje nowych członków [illegible] Daniel Porębski, ul. Ambrożego 4/10, 44-117 Gliwice

Historie z życia wzięte

(przysłał [illegible])

Do Działu Porady Technicznej pewnej firmy dzwoni bardzo przestraszona kobieta.

Klientka: Proszę pana, [illegible] Kupiłam nowy komputer i nic! Chyba jest popsuty!

Serwis: Proszę się uspokoić. [illegible] Proszę mi powiedzieć, co pani dokładnie robi.

K: No, podłączyłam i nic.

S: A monitor jest podłączony?

K: [illegible]

S: A jak go pani próbowała uruchomić?

K: [illegible]

[illegible]

DEVELOPERZY

"[...] Wiem, że nie lubicie pochwał, czego do końca nie rozumiem, ale wierzcie - mi 80% Czytelników (w tym ja) ceni Was za wiedzę i pełen profesjonalizm, a dopiero później za humor. Nikt nie czytałby PE dla samych Pierdzących Oszołomów i ich wygłupów, a Wasze bezapelacyjne I miejsce wśród branżowej prasy byłoby wielce wątpliwe. Cenię Was, bo wiecie co mówicie, operujecie fachowym słownictwem, gasicie tzw. "fachowców" i piszecie wartościowe recenzje. Wasze oceniaczki są dla mnie boskim wyrokiem i nie kupuję niczego ocenionego poniżej "8" (...) 1> Zastanawiam się, czy ludzie odpowiedzialni za tworzenie gry "maniany" mają choć trochę samokrytycyzmu? Co oni sobie właściwie myślą? Gra, która jest przez Was oceniona na "2", to dla nich szczyt możliwości? Myślisz, że oni po skończeniu tego badziewia przybijają "pionę" mówiąc "ze je***ta!"??? 2> Mam możliwość kupić konsolę PS2 w USA, ale wciąż się waham. W głowie kłębią się pytania, czy aby nie uszkodzi się w trakcie podróży? Istnieje również ryzyko zakupienia wadliwego sprzętu (konsolę kupowałaby moja 70-letnia babcia, która raczej nie będzie testować jej na miejscu). 3> Mój kolega, który skończył Wyższą Szkołę Biznesu w Nowym Sączu, twierdzi, iż tak szeroko głoszona niemożność poradzenia sobie z produkcją konsol jest niczym innym jak zabiegiem marketingowym, co by jeszcze bardziej podnieść atrakcyjność posiadania konsoli (...)"

Maciej, Przemyśl

Pochwały lubię coraz bardziej i kto wie - być może kolejną edycję "Listów" będą stanowić od początku do końca pochwały. Hehe. Swoją drogą - popełniasz karygodny błąd nie kupując niczego ocenionego poniżej "8". Czasami trza się zagłębić w tekst, co by wychwycić smaczki konkretnych tytułów - np. MIDNIGHT CLUB STREET RACING dla PS2. ad 1> Znam wielu ludzi ze słomianym zapałem (szczególnie jednego osobnika), którzy rozpościerają przed sobą i innymi wizje poprawienia świata. Gdy wezmą się do [illegible], szybko dochodzą do wniosku, że nie [illegible] umiejętności [illegible] wychodzą z założenia, że praca jest dla głupich.) Rzucają zatem projekt i sikają nań słowem kąsającym. Kolejny problem to pieniądze. Współczesne produkcje dysponują budżetami równymi a nierzadko przekraczającymi budżety hitów kinowych. Jeśli jednak kasy zabraknie w trakcie tworzenia gry, a sponsorzy nie odbierają telefonów, czy też wyjściowo jej nie ma, nie można liczyć na mannę spadającą z nieba. Można się dopatrzyć odstępstw od [illegible] jednak są nieliczne wyjątki [illegible] niem Cię, że po skończeniu badziewia developerzy nie przybijają piony, jeno wyjeżdżają w pośpiechu z dala od miasta, co by odchamieć (jak to pieszczotliwie nazywam i czynię po każdej "głupawce") ad 2> Nie jestem przychylny takim manewrom. Zakupienie PS2 w Stanach może mieć w przyszłości tragiczne skutki. Rzeczywiście w trakcie transportu do kraju konsola może ulec zniszczeniu (co jest jednak mało prawdopodobne). Poza tym USA i Polska to inne regiony kodowania DVD, więc możesz mieć kapę z oglądaniem filmów zapisanych w tymże formacie (no, chyba że się zdasz na pi[illegible] [illegible] soft, który [illegible] nie pozwoli [illegible] czarem. Do tego [illegible] my [illegible] dołożyć kilka złotych [illegible] dzić konsolę z Niemiec (w dzień dzień). ad 3> Twój koleś zbyt dużo wagarował w szkole, czego wie, że bije dzwon, ale nie wie w którym kościele. Moim zdaniem jest to w małej części zabieg marketingowy, bardziej owoc nieudolności SONY. Koncern ten jest jedynym spośród zajmujących się dziedziną konsolowej rozrywki, który pozwala sobie na takie ltopy. A to padająca karta pamięci w pierwszej japońskiej wersji Czarnuli, a to przegrzewający się czytnik w starych modelach PSX, a to [illegible] tego czy tamtego niekompatybil[illegible] gier z tym tamtym, nie dołączenie zabawki [illegible] PocketStation jako standardowej do PS2. Pod tym względem S(I)ONY wali w pręta i w moich oczach traci wiele. Co SONY zerwało się z choinki i n[illegible] e w i e [illegible] dzia[illegible] że [illegible] d z i[illegible] [illegible] na [illegible] minutę [illegible] czarodziejskiej suchary? Ja [illegible] ankiety [illegible] p o w [illegible] e d [illegible] OBOP-u itd. [illegible] tylko marzonka

[illegible] bajer nie z tej ziemi. Drukarka i kamera wideo, a co za tą drugą idzie - możliwość umieszczenia własnej facjaty na obiekcie zawodnika to już odlot. Przecież nikt nie zmusza kogokolwiek do czegokolwiek..

Uwaga Konkurs! Szczegóły obok.

Marcin Szost, Toruń

SMS POWER

Ehh... I co ja dobrego zrobiłem...? Moja komórka nieomal zeszła z tego świata. Powód: przegrzanie, nieustająca eksploatacja. Codziennie 100 - 200 SMS-ów to wynik niczego sobie... Mój telefon ok. 1000 razy przemówił się w Marsjanina, efektem czego poniższe wynurzenia:

"Cześć, to ja - Marsjanin, który przybrał postać Twojego telefonu komórkowego. [illegible]" [illegible], Wrocław

"Jeśli nie interesują Cię kobiety i jesteś umysłowym oraz [illegible], to czytając tę wiadomość telefon trzymasz w prawej dłoni." ???, ???

"Na Ziemi żyje 6 mld ludzi, z czego 1 mld teraz pracuje, 2 mld osób śpi, 200 mln uprawia seks, a 1 debil czyta ten tekst." Wojo, AWF

"Przepis na pasztet zajęczy: 1> Na imprezie wyrywasz największy pasztet. 2> Pasztet kładziesz na stół i... rżniesz aż zajęczy." Młody, ???

"Czym się różni samochód od kobiety...? Samochód się odkurza, a kobieta się wkurza." Włodix, Rumia

"Czym się różni lodówka od kobiety...? Do lodówki można wkładać jajka." Asia, Żory

"Kobieta jest jak tajfun. Przychodzi ciepła i wilgotna, a odchodząc zabiera dom i samochód." Bierny, Dębina

"Kobieta jest jak [illegible]: bierze, daje, zapomina." Grela, Tychy

"Koncern BMW zamierza wypuścić na rynek nowy model - ze szklanymi drzwiami... żeby było widać [illegible]!" Pila, ???

"Prosimy o dostarczenie aktualnych badań krwi i kału. Na podst. ww. badań lekarz zakładowy stwierdzi, czy ma pan pracę we krwi, czy... w d***e." Pabelo, ???

"Poszukuję pracy w zawodzie murarz-tynkarz-akrobata. Poza krajem, najlepiej w Betlejem - chcę być bliżej Jezusa." Tecza, Jasienica

"Nauczyciele są fajni - mają kasę, potrafią pieprzyć przez 45 minut, co 3 minuty zarywają parę i mają tylko 2 okresy w ciągu roku." Kamol, Warszawa

"Zapiej raz z Królewną Śnieżką, [illegible] czy z krasnoludkami!" Rafał, Wiecławek

[illegible]

"[illegible]" Lola, [illegible]

"Jak nauczyć Angola przeklinać...? "Who Yas Yeah Dummy"." Bierny, Dębica

To wszystko, co wybrałem dla Was w tym miesiącu. Spoko - w kolejnym numerze PE łączny z kolejną porcją, więc nie próżnujcie!

ZOSTAŃ KRYTYKIEM PE

"Polak to znakomity krytyk, wszystkiego i wszystkich" - pomyślałem kąpiąc się wczoraj w wannie. Eureka! Postanowiłem zorganizować co miesiąc konkurs na najlepszą RECENZJĘ nowego numeru PE. Piszcie, co uważacie za dobre, a co za złe i dlaczego, gdzie znaleźliście błąd, co należałoby zmienić... itd. Na prace dot. tego numeru czekam do końca stycznia. Zwycięzca dostanie memorkę, zaś jego praca we fragmentach zostanie opublikowana. Regularne uczestnictwo w konkursie to również doskonały sposób na zwrócenie na siebie uwagi. Na kopercie dopisek - KRYTYK. (Mr. Selera)

KOLEJNY CHORY

"[...] Zastanowił mnie list pewnego kolesia, niejakiego McQ. Ze mną jest tak samo - cały świat umyka mi przez palce, a ja na to tylko bezmyślnie patrzę. Dawno temu grywałem na Amidze i było spoko. Wszystkim zajmowali się starzy, mnie obchodziły tylko gry [teraz ich nienawidzę - (znaczy się gier nie starych - ich kocham) choć gram w nie nałogowo]. Teraz jak grom z jasnego nieba zleciały na mnie problemy życiowe, szkoła. (...) Grać to teraz znaczy dla mnie uciekać od rzeczywistości, nie zaś bawić się. Równie dobrze mógłbym sięgnąć po dragi, ale to byłoby bez sensu. Sorry, że bredzę, wiem - i tak masz w d**ie mnie i innych Czytelników - grasz dla szmalu. Tak przy okazji, w ogóle nie wiem, po co to bazgram, chyba że mam problemy... [...]"

Krzychoo, Gubin

No proszę, opublikowany parę miechów wcześniej list autorstwa McQueena pociągnął za sobą lawinę wynurzeń podobnych psychopatów, którzy w życiu nie potrafią się odnaleźć, potrafią jednak grać. Smutne? I to jak... Choć ludzie są świadomi swojej ułomności, nie potrafią sobie z nią poradzić. Z tego co wiem, w Szwecji powstała eksperymentalna instytucja mająca za zadanie pomóc w biedzie ofiarom uzależnienia od gier wideo. Być może kiedyś "kasa chorych" zafunduje nam podobne rozwiązanie. Jasne... (...) Może powiesz, żem szczery do bólu, ale Czytelników nie mogę jednostkowo pocieszać, staram się podnosić na duchu ogół (różnymi czasami niekonwencjonalnymi metodami), jednostki zaś karcę słowem. Ale Ciebie chętnie wbiłbym w ziemię za to, co stwierdziłeś w ostatniej części listu: "Grasz dla szmalu". Stary, dla szmalu to ja piszę teksty, rozbieram się w nocnym klubie i robię kilka innych rzeczy, a gram od maluczkiego i tak już chyba zostanie. Wybaczam Ci jednak, bo jak sam zauważyłeś, masz problemy.

PRZEPRASZAM,

CZY TU BIJĄ?

- lista dyskusyjna

Wzorem internetowych grup dyskusyjnych, otworzyliśmy grupę "Przepraszam, czy tu biją?". Zbierać tu będę Wasze opinie dot. różnych tematów. Zasady: Wy wypowiadacie się, ja podsumowuję dyskusję, jeśli uważam ją za stosowną. Doszło w tym miesiącu kilka tematów, które sami zaproponowaliście. Druga edycja listy prawdopodobnie za miesiąc. [Mr.Ś]

Tematy:

- **PlayStation a inne konsole (temat luźny)**
- **Ocena gry: sposoby i miarodajność ocen**
- **ewolucja technologiczna a gry. Od PONGa do MGS2. Czy zachodzą jakieś zmiany z korzyścią dla gier, czy wręcz przeciwnie. Co sądzisz?**
- **rola PSX EXTREME w kształtowaniu się młodego pokolenia:)**
- **Piractwo**
- **Listy Czytelników PE. Twoje uwagi i propozycje**
- **Dziewczyny i PlayStation. Dlaczego grają? Jak zaczynały? Jakie gry preferują? Piszcie!**

NOWE TEMATY!!!

- **Gra z kodami/cheatami. Popierasz czy nie? (autor pytania: Sławek Piotrzykowski)**
- **Twój ranking 10 najlepszych SOUNDTRACK'ów z gier (autor: Bartosz Dziamski)**

WYCIĄGI

Głupio-śmieszno-mięsne teksty Czytelników

- [ ] HIV co byś zrobił gdybyś zobaczył u siebie w domu nagą Neil McAndrew? [ ]

[ ] Jestem waszym stałym czytelnikiem [ ] U[illegible] waszą gazetę gdyż jest [illegible]więcona tylko i wyłącznie B G Nintendo 64. Wasze recenzje wydają mi się jednak podejrzane gdyż w[illegible]nych gier niema[illegible] [ ]

- [ ] Mam również War Zona ale mamusia nie pozwala mi na nim grać gdyż [ ] twierdzi iż gra ta jest brutalna i demoralizuje nieletnich [ ]
- [ ] Dlaczego nazywacie N64 PSXem i co w ogóle oznacza który PSX ? [ ]
- [ ] chciałbym pozdrowić Mr Ścierę Superstar (wow niezłe włoski na głowie też) [ ]

[ ] Kolos z Łodzi [ ] Ten pistuś [ ] jest wycwelonym harcerzykiem który nocami marszczy pingwina (co za frajer pod[illegible]ra tyły gazetą nie lepiej ku[illegible]?) [ ]

- [ ] Lepiej kupić Dual Shocka czy wibrator z bazaru ? [ ]

[ ] [illegible] jakoś [illegible] którzy uprawiają seks grupowy ? [ ]

[ ] Proszę, abyście wydrukowali ten list. To sprawa życia i śmierci. Mamusia nie da nam kolacji ! [ ]

[illegible] redakcyjnego debi[illegible] [ ]

[ ] Zjazd miłośników PE [ ] napaliłem się na to jak szczerbaty na suchary [ ]

[ ] List ten jest do HIVa [illegible] [ ]

- [ ] jesteście bandą psychodebili [ ]

[ ] żądam takiego p[illegible] Hiva, jak kiedyś ! [ ]

- [ ] Na wstępie chciałbym pokazać środkowy palec mojej dłoni [ ]

[ ] jak długo żyje przerobiony Playstation? [ ]

- [ ] Słyszałem że PLAYSTATION 2 to będzie taki ulepszony GAMEBOY, czy to prawda ? [ ]

Witam cię [illegible] HIVie !
[ ] Czy jesteś FAJFUSEM ?

- [ ] Czy Ścierwo pierdzi głową czytałem że ma żyłkę pierdzącą ? [ ]

[ ] Czy wiecie że w RADIU MARYI modlili się za was aby[illegible] !? [ ]

- [ ] Jakimi literami się wymawia HIV - dużymi czy małymi ? [ ]

[ ] Mr Sciera [ ] jesteś ulepiony z tego samego gó**a co je[illegible] [ ]

[ ] Spójrzmy prawdzie w odbyt [ ]

[ ] cała redakcja PE to leniwe plugawe świnie. Ale nie piszę po to by prawić wam komplementy [ ]

[ ] Wyprzedam ponad sto archiwizowanych gier na PSX-a [ ]

[illegible] W ogóle to pokaż [illegible] prawdziwe obl[illegible] nie udawaj grz[illegible]nej ci[illegible]

[pLaYm@n]

DO GARÓW!

"[...] Mam zastrzeżenia do dziewczyn. Wkurza mnie to, że grają na konsolach! Zamiast nawalać w TEKKENa, powinny stroić się przed lustrem. Później słyszymy w telewizji, że żona zabiła swojego męża... [...]"

Miłosz, e-mail

Czy Ty jesteś tak niedorozwinięty w rzeczy samej, czy tylko takiego udajesz? Zacznę od tego, że nie zmienię swojego stanowiska względem brutalności w grach wideo. Wg mnie jedno nie ma nic wspólnego z drugim. Kobiety walczyły o równouprawnienie, więc je mają (teoretycznie). Mogą zatem grać na konsolach... Aha, nie zapominaj, że Ty zamiast grać w TEKKENa powinieneś tyrać w pracy jak wół, żeby Twoja kobieta mogła pozwolić sobie na drogie fatałaszki i jeszcze droższe kosmetyki, co by przed lustrem się stroić. Później słyszymy, że zupa była za słona.

JAK TO ROBIĄ?

"[...] Właśnie przed chwilą przeczytałem nowy numer PE i zacząłem zastanawiać się, jak powstają gry na konsole. Konkretnie jak są pisane? No bo chyba nie włącza się PSX'a, wkłada płytki "PlayStation C++" i pisze...? W związku z tym gry na konsole muszą powstawać na piecach. O ile w przypadku, gdy PC przerasta mocą obliczeniową konsolę to jest OK., ale jak ONI to robią np. na PS2? [...]"

???, e-mail

Hm, albo czytasz w moich myślach, albo masz chody w Pentagonie. W tym miesiącu napisałem stosowny tekst przedstawiający prace nad grą "za kulisami". Oczywiście mowa o grze wideo niezależnej od platformy docelowej. Skupiając się na problemie: gry tworzone są na komputerach (głównie język C) - to jasne, ale komputery te odbiegają w znacznym stopniu od tego, co kojarzy Ci się z komputerem, jaki możesz oglądać na co dzień. PC to skrót od Personal Computer, czyli komputer osobisty. Nazwa wszystko wyjaśnia. Maszyny kompilujące dane na potrzeby engine'u PS2 zajmują pół pokoju i są naprawdę potężne, ale nie nadają się do niczego innego. A może się mylę... W sumie przyznać muszę, że nie znam szczegółów w tej kwestii, tylko domniemam.

FUKS?

"[...] Czy jest szansa z Wami współpracować albo chociaż tworzyć dla Was opisy? Jak pLaYmAnowi i RAQ udało się do Was wkręcić? [...]"

Zbyszek, Chorzów

Stara gadka. Szansa jest zawsze (przecież w totka też można wygrać co trzy dni). Ściera swojego czasu zorganizował konkurs dla desperatów Twojego pokroju, który stwarzał szansę zostania "praktykantem". Jeśli nie skorzystałeś, to twoja strata (pLaYmAn i RAQ, jak widać, wykorzystali szansę) - czekaj na następną edycję. A przy okazji: droga od "praktykanta" do współpracownika czy zg(Red.)a jest daleka, żmudna i nie wszyscy potrafią ją przebyć. Mieliśmy już kilku takich dobrze zapowiadających się delikwentów: Mas (który zszedł na psy), Jędrek (któremu przeszkodziła "odległość") czy Presss (który skończył w głupi sposób, zanim jeszcze zaczął). No i zastanów się dobrze, czy aby na pewno chciałbyś współpracować z nami...? Pierdzimy, [illegible]kamy na przywitanie, wąchamy opary, plujemy z wieży Eiffela itd.

BACH!

"[...] Piszę ten list, bo muszę go napisać. (...) Niedawno miałem konflikt z takimi, co to mają piece kaflowe (hiehie). Otóż te małpie szczochy coś tam pie******y, że mój kochany Szaraczek to gó**o i wtedy mnie wzięło, a że byłem po kilku browcach, to nieźle mnie nosiło. Więc jak przypie*****em jednemu, to się dwa razy na pięcie obrócił i padł jak młody). Od tego zajścia nie mówi mi "cześć", ale "dzień dobry"! Uświadomiłem sobie, że z pecetowcami jest jak z drzwiami: jak nie pier***esz, to się nie zamkną! [...]"

Duch Piła

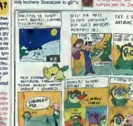
Ten-tego... W przyszłości staraj się chociaż spróbować nawiązać rozmowę, bo wcale nie jest to takie trudne. A jak już mierzysz w gębę, to się dobrze zastanów... lepiej bić po brzuchu, bo później nie ma śla-

CENA PS2...

"[...] Nie rozumiem polityki SONY - najpierw podawało informację o cenie nowej konsoli oscylującej w granicy ok. 1200 zł, później 1600, a w końcu sprzedaje ją za 2700 zł. Jak tak, to ja kupuję DC i 6 gier: "crajzi taksi, soll kalibuór, sonik adwenczer, szenmie" i... i byłbym głupi, gdybym to zrobił. Łaj? Bikos na wiosnę wysyłam znajomego do Niemiec i kupi mi konsolę za 800 marek, za 2 gry i jeszcze kabel do DVD. Tyle mi na razie wystarczy. (...) 1> Skąd można ściągnąć logo operatora z jakiejś gry do Nokii 3210? 2> Czy w GT3 można dachować i czy samochody się niszczą? [...]"

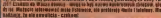
Michał, e-mail

Uwierz mi - sam tego nie rozumiem. To, co opisujesz, tyczy się polskiej dystrybucji SONY. Na świecie nie jest wcale tak źle. W [illegible]nach PS2 kosztuje 300 dolarów, a w Europie 1[illegible]00 zł. Polska zawsze była [illegible]tym krajem, o czym dotkliwie przekonuje nas otaczająca rzeczywistość. 1700 zł za sprzęt tej klasy (konsola + DVD + DTS) to niezbyt wygórowana kwota, całkiem słuszna. Udanie się do Niemczech osobiście po PS2 mija się z celem (koszty wyprawy), ale wysłanie kumpla jest ok. Zaglądaj do



PS2 NA KARTKI?!?

Nie dajmy się! W związku z ustaloną przez SONY Poland oficjalną, kosmiczną ceną PS2, proponuję zabawę w donosicieli, konfidentów, spiskowców, czy zwał jak zwał... Za jaką kwotę można kupić PS2 w Polsce bezbolesnie? Ano za 2700 - 3000 zł. Przyznajcie sami - nie uśmiecha Wam się takie rozwiązanie. Aby pomóc Wam w dorwaniu się do konsol po rozsądnych cenach, na łamach PE publikować będę Wasze donosy w kwestii lokalizacji punktów sprzedających PS2 po rozsądnej cenie.



Np. na katowickiej giełdzie widziałem PS2 z roczną gwarancją za cenę 1950 zł!!! Czekam na Wasze donosy - mogą to być nazwy konkretnych sklepów, giełd itd. Możecie informować mnie listownie, ale preferuję maile i telefony. Mam nadzieję, że nie zawiedziecie - czekam!

[illegible] w ich szczegóły dot. ceny PS2 na terenie naszego kraju wylewającego miodem ( ) ad 1> Bajery do telefonów komórkowych można do[illegible] na Necie, nie mam za [illegible] tego typu stron rozejrzyj się we własnym zakresie. Pamiętaj jednak, że niezbędny jest specjalny kabel do połączenia komórki z telefonem. ad 2> Nosiciele ani dachowanie ani zniszczenia nie zostaną uwzględnione w GT3. Na zniszczenia nie zgadzają się amerykańskie i japońskie koncerny z kolei dachowanie [illegible] z kumem być może ciągnęła za sobą konieczność wprowadzenia zbyt dużych [illegible]

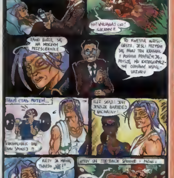
KOZAK

?: [...] Wymyśliłem, aby w każdym numerze PE było coś w rodzaju playmate [ ]" ???, e-mail

Wspaniały pomysł. Ciekaw żem tylko, jak długo nad tym myślałeś. Dobra, nie ma sprawy. Za miesiąc leci pierwszy giga plakat: [illegible] pod prysznicem, a może pływający się w jakuzzi w towarzystwie pięknych, roznegliżowanych pań [illegible]

KASETA VHS

Przegrywając dziesiątki kaset EXTREME VHS popełniliśmy chyba kilka gaf, ponieważ niektórzy z Was dostali niekompletną wersję scenariusza, w którym brakuje m.in. EXTREMALNIE GŁUPICH SCEN z WESOŁEJ KAMERY. Jeśli jesteście w posiadaniu takowej wersji kasety, możecie ją nam odesłać a my po dograniu brakującego fragmentu, gratisowo odeślemy Wam ją z powrotem. Wielkie sorki!


PANIE DOKTORZE CO NOC ŚNI MI SIĘ, ŻE PRZYCHODZI DO MNIE KRASNOLUDEK
ROZPINA ROZPOREK I MÓWI:
NO! WYCIĄGAJ CO! SIKAMY!!
RANO BUDZĘ SIĘ NA MOKRYM PRZEŚCIERADLE
TO KWESTIA AUTOSUGESTII. JEŚLI PRZYŚNI SIĘ PANU TEN KRASNAL I PONOWI PROPOZYCJĘ, PROSZĘ MU KATEGORYCZNIE ODMÓWIĆ WSPÓŁUDZIAŁU
JAKIŚ CZAS POTEM...
KRASNOLUDEK DAŁ PANU SPOKÓJ ?!
ALEŻ SKĄD! JEST JESZCZE BARDZIEJ NACHALNY!
KIEDY JA MÓWIĘ TWARDO „NIE!"...
KIEDY ON ZDEJMUJE SPODNIE I MÓWI:
NO TO S***Y!

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *

☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 11/12 4,5 zł, Nr 13 29 5,5 zł, od Nr 30 6 zł

[illegible]

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*

Nr. 1/98 10 zł ☐

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP

☐ Upoważniamy firmę Grupa ⓒ do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *

☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 11/12 4,5 zł, Nr 13 29 5,5 zł, od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*

Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *

☐ kontynuacja prenumeraty

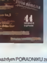
6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 11/12 4,5 zł, Nr 13 29 5,5 zł, od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"*

Nr. 1/98 10 zł ☐



PORADNIK

Każdy egzemplarz PORADNIKA PSX EXTREME zawiera [illegible] naklejkę, którą możesz zmie[illegible] Możesz nakleić [illegible] Tekken 3 (w dwóch wersjach) [illegible] nigdzie indziej. W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation [illegible] megapomocy), wyczerpujący artykuł o [illegible] konsoli i przegląd podstawowych [illegible]

W każdym PORADNIKU znajdziesz [illegible] z [illegible] naklejek na Twoją konsolę

TIPS&TRICKS wielki spis

TYTUŁ	NR
1 ON 1	25
2 EXTREME	3
3D LEMMINGS	2
45 WINKS	30
A BUGS LIFE	19
ABE'S EXODDUS	18, 19
ACE COMBAT 2	6, 8
ACE COMBAT 3	23
ACTUA SOCCER 2	6
ACTUA SOCCER 3	18
ADIDAS POWER SOCCER	5
AGENY ARMSTRONG	4
AGILE WARRIOR	3
AKUJI	19
ALIEN TRILOGY	2, 5
ANDRETTI RACING	5
ANNA KOURNIKOVA'S SCT	25
APOCALYPSE	18
ARMORED CORE	14
ARMOREO CORE: MOA	33
ARNY MEN 3O	20, 22
ARMY MEN AIB ATTACK	31, 37
ASSAULT RIGS	5
ASTEROIDS	18
AUTO DESTRUCT	7
BATMAN & ROSIN	15
BATTLE ARENA TOSHINDEN	3
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	7
BATTLE TANX 2	33
BIG AIR	23
BIO FREAKS	13
BLACK DAWN	3
BLAM! MACNINEHEAD	2
BLAST CHAMBER	3
BLAST RADIUS	14
BLASTO	10, 14
BLAZING DRAGONS	2
BLOODLINES	22
BLOODY ROAR	10, 11
BLOODY ROAR 2	22
B-MOVIE	19
BOMBERMAN F. R.	15
BOMBERMAN WORLD	11
BUBBLE BOBBLE	3
BUBSY 3D	3
BUGS BUNNY: LOST IN TIME	25
BUSHIDO BLADE	6
BUSHIDO BLADE	7
BUST A GROOVE	18
BUST-A-MOVE	9
BUTLE ARENA KOSZINDEN (I)	8
C&C RED ALERT	5, 50
C&C: RED ALERT RETALIATION	54
CARDINAL SYN	54
CASTLEVANIA	7
CHAMPIONSHIP BASS	34
CHOCOBO RACING	22
CIRCUIT BREAKERS	14
CIVILIZATION 2	21
COLIN MCRAE RALLY	53, 14
COLIN MCRAE RALLY 2.0	35
COLONY WARS	5
COLONY WARS 2	25
COLONY WARS VENGEANCE	16
COMMAND & CONQUER	2
COOL BOARDERS 2001	40
COOL BOARDERS 3	16, 17
COOL BOARDERS 4	29
CRASN BANDICOOT 2	5
CRASN BANDICOOT 3	16
CRASH TEAM RACING	27, 30
CRIME KILLER	13
CRITICAL DEPTH	8
CROC	4
CROC 2	25
CTR	31
CW REO SUN	38
CYBER TIGER	30
DANCE ANO RHYTHM	9
DANCE DANCE REVOLUTION	26
DARK FORCES	1
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	39
DEAD IN THE WATER	20
DEAD OR ALIVE	9, 10
DEATHTRAP DUNGEON	9, 10, 13
DESCSNT	2
DESTREGA	55
DESTRUCTION DERBY	3
DESTRUCTION DERBY 2	2
DIABLO	51
DIE HARD TRILOGY	7
DIE HARD TRILOGY 2	32
DISRUPTOR	4
DRAGONNEART	4
DRIVER	23
DUKE NUKEM	7, 5, 30
DUKE NUKEM: LOTB	39
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	16
DYNASTY WARRIORS	6
EHRGEIZ	58, 21
EINHANDER	54
EVERYBODY'S GOLF	11
EVIL ZONE	23
EXCALIBUR 2555	4
FADE TO BLACK	2
FATAL PURY: WILD AMBITION	29
FEAR EFFECT	32
FIFA 95	6
FIFA RTWC 98	13
FIGHTING FORCE	5
FIGHTING FORCE 2	30
FINAL DOOM	2
FINAL FANTASY TACTICS	8, 9
FINAL FANTASY VII	14
FORMULA 1 '97	8
FORSAKEN	13, 15
FRENZY	15
FROGGER	5
FUTURE COF: L.A.P.D.	15, 16
GEKIDO	35
GEX	2
GEX 3	25
GEX: ENTEB THS GECKO	9
GHOST IN THE SHELL	9
G-POLICE	4, 8
G-POLICS 2	26
GRAN TURISMO	50, 13
GRAND THEFT AUTO	6
GRIND SESSION	35
GTA 2	27
GTA LONDON	22
HERCULES	4
HOGS OF WAR	37
HOT WHEELS	27, 28
IMPACT RACING	2
INDEPENDENCE DAY	2
JACKIE CHAN STUNTMASTER	33, 37
JET MOTO 3	27
JET RIDER 2	7
JONNNY BAZOOKATONE	2
JURASSIC PARK	3
KING OF FIGHTEBS	15
KKND	21, 22
KNOCKOUT KINGS	18
KNOCKOUT KINGS 2000	28
LE MANS 24 HOURS	31
LEGACY OF KAIN	2
LEGENO OF LEGAIA	22
LEGO RACERS	30
LIBERO GRANDE	18
LIVE WIRE	25
LMA MANAGER	30
LOADED	2
LOMAX	1
LONE SOLDIER	2
LOST VIKINGS 2	2
LUNAR	23
MAGIC CARPET	3
MARCH MADNESS '99	19
MASS DESTRUCTION	55
MDK	5
MEDAL OF NONOR	29
MEDAL OF HONOR 2	40
MEDIEVIL	17
MEDIEVIL 2	32
METAL GEAR SOLIO	15
METAL GEAR SOLID: INTEGRAL	25
MICRO MACHINES V3	1, 10, 13
MISSION IMPOSSIBLE	28
MK TRILOGY	7
MK. SPECIAL FORCES	37
MONSTER RANCHER	11
MONSTER SEED	21
MORTAL KOMBAT 5	53, 54
MORTAL KOMBAT MYTH	5, 8
MOTO RACER	6
MOTORHEAD	9, 50
MR. DOMINO	26
MTV PURE RIDE	40
N2O	13
NAGAND WINTER OLYMPICS	10
NANOTEK WARRIDR	2
NASCAR	8
NASCAR RUMLE	32
NBA LIVE '98	7
NBA LIVE 99	10
NBA SHOWTIME NBA ON	29
NEED FDR SPEED 2	1
NEEO FOB SPEEO 3	9
NEED FOR SPEED 4	20
NEED FOR SPEED PORSNE	34
NNL 99	15, 16
NNL ROCK THE RINK	32
NIGHTMARE CREATURES	3
NIGHTMARE CREATURES 2	35, 37
NINJA	17
NUCLEAR STRIKE	3, 4
O.D.T.	10
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	4
OMEGA BOOST	26
ONE	7
OVERBOARD	8
PANDEMONIUM	2
PANDEMONIUM 2	5, 7
PITFALL 3D	9, 10
POCKET FIGHTER	13
PONG	30, 35
PORSCHE CHALLENGE	1
POWERBOAT RACING	9, 10
PSYBADEK	10
PUMA STREET SOCCER	22
QUARE 2	27
RAGE RACER	2
RAINBOW SIX	29, 30, 31
RALLY CROSS	7
RAMPAGE 2	25
RAPIO RACER	5
RASCAL	9, 10
RAY STORM	8
READY2RUMBLE BOXING 2 (PS2)	45
REBEL ASSAULT 2	1
REBOOT	10
REDY 2 RUMBLE	28, 30
RE-LOADED	2
RESIDENY EVIL 2	8, 13
RESIDENT EVIL 2 DUAL V.	17
RESIDENY EVIL D.C	6
RE-VOLT	27
RIDGE RACSB TYPE 4	22
RIVAL SCHOOLS	15
ROAD RASH	34
ROAD RASH 3O	13
ROGUE TRIP	15, 17
ROLLCAGE	20
ROLLCAGE 2	33
ROSCO MCQUEEN	8
S.C.A.R.S.	18
SAN FRANCISCO BUSH	10, 11
SHADOW MASTER	10, 11
SHAOLIN	30
SILENY NILL	22
SKULL MONKEYS	8, 10, 51
SMALL SOLDIERS	16
SMUGGLER'S RUN (PS2)	41
SOUL REAVER	27
SOVIET STRIKE	9
SPICE WORLD	14
SPIDER	3
SPYRO 2	31
SPYRO THE DRAGON	15, 22
SSX (PS2)	51
STAR GLADIATOR	3
STAR TREK INVASION	40
STAR WARS MOTK	6, 7, 10
STREET FIGHTER ALPHA 3	15
STREET FIGHTER COLLECTION	6
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	8
STREET SK850	26
STREET SKSER 2	37
SUPERCROSS 2000	30, 32
SUPERCROSS '95	14
SW DEMOLITION	41
SWE1 THE PHANTOM MENACE	25
SYDNEY 200R	40
SYNDICATE WARS	5
SYPHON FILTER	20
SYPHON FILTER 2	32
TAI FU	18
TARZAN	25
TEKKEN 3	9, 10, 11, 16
TEMPEST	18
TENCNU	9, 15
TENKA	5
TEST ORIVE 4	5, 6, 11
TEST DRIVE 5	15, 16
TEST DRIVE 6	29
TEST ORIVE: OFF-ROAD	1
TEST DRIVE OFF-ROAD 2	17
THE CROW	5
THE FIFTH ELEMENT	17
THE SMURFS	31
THEME HOSPITAL	9, 10
THEME PARK	15
THIS IS FOOTBALL	30
THRASHER SAD	29
THUNDERHAWK 2	2
TIGER WOODS 99	19
TIME COMMANDO	3
TOCA	5, 6
TOCA 2	17, 18
TOCA EDGE MAX 2	17
TOMB RAIDER	1, 19
TOMB RAIDEB 2	8
TOMB RAIDER 3	16
TOMB RAIDER 4	29
TOMBI!	15
TOMMI MAKINEN RALLY	13
TOMORROW NEVEB DIE$	28
TONY HAWK S SKATEROARDING	30
TONY HAWK S PRO SKATER 2	39
TOTAL NBA 95	15
TOTAL NBA 97	1
TRAP GUNNER	15
TREASURES OF THE DEEP	6
TWISTED METAL 3	17
TWISTEO METAL 5	33
UNHOLY WAR	15
UNREAL TOURNAMENT (PS2)	41
UPRISING X	10
VANARK	34
VANDAL NEARTS 2	31
VIGILANTE R	15
VILIGANTE 5 2NO OFFENSE	30
V-RALLY	8
V-RALLY 2	25
WAR GAMES: DEFCON 1	14
WARCRAFT 2	4
WARGAMES: DEFCON 1	14
WARPATH: JURASSIC PARK	26
WARZONE 2100	28
WCW THUNDER	10
WILD 9	10
WILD ARMS	19
WIP3OUT	26
WIPEOUT 2R97	4, 8, 19
WRECKIN' CREW	14
WU-TANG SHAOLIN STYLE	28
WWF ATTITUDE	23, 23
WWF: WARZONE	14, 22
X2	4
XENA	27
XENOGEARS	23
XEVIOUS 3D/G	8
X-MEN	37
X-MEN VS STREET FIGHTER	11, 13
ZAP SNOWBOARDING TRIX 95	10

FINAL FANTASY IX

Dokończenie tabelek z opisu tej gry ze strony 78.

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
HAT			
Leather Hat	Fire		
Headgear	Undead Killer	prot: Water 50%	
Feather Hat	Bright Eyes, Add Status	raise: Wind	
Steepled Hat	Protect		
Magus Hat	Slow	raise: Ice	
Headband	Man Eater, Insomniac		
Mage's Hat	Loudmouth, Fira	raise: Holy Shadow	Magowie
Ritual Hat	Counter, Bright Eyes, Undead Killer		
Lamia's Tiara	Clear Headed, Confuse, Float	prot: Wind 50%	tylko dla kobiet
Twist Headband	Gamble Defense, Add Status	raise: Earth	
Mantra Band	HP+20%, Antibody		
Dark Hat	High Tide, Jelly	prot: Ice 100%	
Green Beret	Ability Up, Clear Headed		
Red Hat	MP Attack, Cover	raise: Earth	
Black Hood	Accuracy+, Locomotion, Death	prot: Fire/Thunder/Water 50%	
Golden Hairpin	Auto-Regen, Loudmouth	raise: Water	
Adaman Hat	HP+20%, Gamble Defense	prot: Thunder 100%	do kupienia na Terra
Coronet	Man Eater, Return Magic	prot: Wind 100%	
Flash Hat	Eye 4 Eye, Beast Killer	raise: Thunder, Holy	do kupienia na Terra
Thief Hat	Long Reach, Lucky Seven, Mug		Black Mage Village (dysk 4)
Holy Miter	Insomniac, Body Temp		tylko magowie Black Mage Village (dysk 4)
Golden Skullcap	Power Up, Locomotion	prot: Earth 50%, raise: Water	Black Mage Village (dysk 4)
Circlet	Jelly, Clear Headed	prot: Earth 100%	

Jeden dostajemy za pokonanie Behemotha w sklepie w Treno (dysk 4), drugi podczas poszukiwania skarbów (patrz: Chocobo), można też pewnym układem wykonać w Black Mage Village (dysk 4).

HELMET			
Rubber Helm	Minus Strike	prot: Thunder 50%	
Bronze Helm	Bug Killer	prot: Water 50%	
Iron Helm	Bright Eyes, Level Up		
Barbut	Alert, Dragon Killer		
Mythril Helm	Insomniac, Antibody	raise: Holy	
Gold Helm	Mental Break, Rele's Wind, Clear Headed		
Cross Helm	MP Attack, Devil Killer		
Diamond Helm	Accuracy+, Insomniac		
Platinum Helm	Restore HP, Stone Killer	prot: Ice 50%	
Genji Helmet	HP+20%		m.in. patrz: Chocobo
Kaiser Helm	Eye 4 Eye		od kupienia w Daguerreo
Grand Helm	High Tide		

Ostatni hełm można zdobyć w Memoria (ukraść jednemu z bossów - Tiamatowi) lub zsyntetyzować w Black Mage Village (dysk 4).

ARMLET			
Wrist	Flee-Gil		
Leather Wrist	Beast Killer, Blizzard		
Glass Armlet	Steal Gil, Antibody	prot: Water 50%	
Bone Wrist	Add Status	raise: Earth	
Mythril Armlet	Bug Killer		
N-Kai Armlet	Bandit, Undead Killer, Water		
Jade Armlet	Body Temp, High Tide	raise: Holy	
Magic Armlet	Clear Headed, Silence		M
Chimera Armlet	Mug, Add Status	prot: Holy 100%	
Egoist's Armlet	Beast Killer, Level Up	prot: Shadow 100%	
Dragon Wrist	Jelly, Lancer	prot: Shadow 50%	
Thief Gloves	Master Thief		m.in. od kupienia na aukcji w Treno
Power Wrist	Accuracy+		od kupienia w Daguerreo
Bracer	Add Status, Power Throw	raise: Wind	Black Mage Village (dysk 4)
GLOVE			
Bronze Gloves	Antibody		
Silver Gloves	Undead Killer	prot: Ice 50%	
Mythril Gloves	Man Eater, Bug Killer		
Thunder Gloves	Devil Killer, Add Status	prot: Thunder 50%, raise: Thunder	
Diamond Gloves	Ability Up, Jelly	prot: Water 100%	
Genji Gloves	High Tide		patrz: Chocobo
Gauntlets	Cover	prot: Fire, Earth, Water, Wind 50%	patrz: Chocobo, Black Mage Village (dysk 4)
Defense Gloves	HP+20%	prot: Fire/Ice/Thunder 50%	
Venetia Shield	Auto-Float, Counter		
Aegis Gloves	Charge!	Prot: Fire 100%	do kupienia w Daguerreo
VEST			
Leather Shirt	Protect Girls		
Silk Shirt	Cure, Thunder	prot: Thunder 50%	
Leather Plate	Chakra	prot: Ice 50%	tylko Zidane i Amarant
Bronze Vest	Jelly		
Chain Plate	Devil Killer		tylko Zidane i Amarant
Mythril Vest	Auto-Potion	prot: Water 50%	
Adaman Vest	Stone Killer, Bird Killer	prot: Fire 50%	
Magician Cloak	Insomniac, MP+10%		Magowie
Survival Vest	Locomotion, Antibody, Mug		
Brigandine	Ability Up, Return Magic		tylko Zidane i Amarant
Judo Uniform	Distract, HP+10%		
Gaia Gear	Insomniac, High Tide, Osmose	abs: Earth, raise: Earth	
Power Vest	Stone Killer, Gamble Defense, Counter		
Demon's Vest	Devil Killer, Auto-Potion, Locomotion	prot: Shadow	
Minerva's Plate	Restore HP, High Tide		tylko dla kobiet
Ninja Gear	Alert, Locomotion, Eye 4 Eye	abs: Shadow	tylko Z. i A., do kupienia w Daguerreo
Dark Gear	Clear Headed, Jelly		ukraść Garlandowi, Black Mage Village (dysk 4)
Rubber Suit	Eye 4 Eye, Esuna	prot: Thunder 100%	tylko dla kobiet, Black Mage Village (dysk 4)
Brave Suit	Restore HP, Auto-Regen	raise: Fire	tylko Zidane i Amarant, Black Mage Village (dysk 4)
ROBE (tylko magowie)			
Cotton Robe	Chemist, Shell		
Silk Robe	Ability Up, Loudmouth		
Magician Robe	Auto-Potion, MP+10%		
Glutton's Robe	Antibody, Body Temp, Auto-Regen		Quina
Light Robe	Half MP, Auto-Regen, Full-Life	raise: Holy/Shadow	Black Mage Village (dysk 4)
White Robe	Loudmouth, Auto-Potion, Jelly	raise: Holy	tylko dla Dagger i Eiko
Black Robe	MP+20%, Flare, Reflectx2	raise: Shadow	tylko dla Viviego i Quiny
Robe of Lords	Reflect-Null, Concentrate	prot: Wind 100%	

Ostatni płaszczyk można zdobyć na kilka sposobów: zarobić 10 000 punktów na "dziobaniu" skarbów Chocobosem (np. w Chocobo Sky Garden), dostać w Treno od królowej Stelli za 12 monetę Stellazzio, ukraść któremuś z dodatkowych bossów (np. Hadesowi) lub wytworzyć w legendarnym Synth Shopie.

ARMOR (tylko Steiner i Freya)			
Bronze Armor	Bird Killer	prot: Wind 50%	
Linen Cuirass	Cover		
Chain Mail	HP+10%, Bird Killer	prot: Earth 50%	
Mythril Armor	Jelly, Cover	prot: Water 50%	
Plate Mail	Locomotion, Undead Killer		
Gold Armor	Stone Killer		
Shield Armor	Distract	prot: Fire, Ice, Thunder 50%	
Demon's Mail	High Tide	Abs. Shadow, raise: Shadow	
Diamond Armor	Ability Up		
Platina Armor	Beast Killer	prot: Ice 100%	
Carabini Mail	Auto-Regen		od kupienia na Terra
Dragon Mail	High Jump		tylko dla Freyi
Genji Armor	Body Temp, Accuracy+		m.in. patrz: Chocobo
Maximillian	HP+20%		tylko dla Steinera, patrz: Chocobo
Grand Armor	Chemist, Restore HP	prot: Shadow 50%	Black Mage Village (dysk 4)
Tin Armor			od zrobienia w legendarnym Synth Shop (cena [illegible] zużycie Hammera)

NAZWA	ZDOLNOŚCI	EFEKTY	INFO
ACCESSORY			

Głównym źródłem ich uzyskiwania jest wytwarzanie w Synth Shopie, wiele z nich można jednak znaleźć podczas zwiedzania poszczególnych lokacji (oraz podczas szukania skarbów za pomocą Chocobo).

Desert Boots	Flee-Gil, Protect, Scan	prot: Earth 50%	
Germinas Boots	Alert, HP+10%, Flee	raise: Earth	
Feather Boots	Auto-Float, Float, Mini	abs: Earth	
Battle Boots	MP Attack, Initiative, HP+20%		
Yellow Scarf	Bird Killer, Millionaire, Steal Gil		
Magician Shoes	MP+10%, Clear Headed, Blind		
Running Shoes	Auto-Haste, Auto-Potion, Haste		Black Mage Village (dysk 4)
Coral Ring	Insomniac, Man Eater	abs: Thunder	
Reflect Ring	Auto-Reflect, Distract, Reflect		
Madain's Ring	Body Temp, Chemist, Guardian Mog	abs: Ice	
Rebirth Ring	Auto-Life, Life, Revive	raise: Holy	
Promist Ring	Restore HP, Absorb MP, Magic Elem Null		
Rosetta Ring	Level Up, Concentrate, Reflectx2	abs: Fire	patrz: Chocobo, Black Mage Village (dysk 4)
Protect Ring	Long Reach, Mag Elem Null, Half MP	prot: wszystkie żywioły 50%	

Ostatni pierścień można zdobyć podczas poszukiwania skarbów za pomocą Chocobo, można też dostać za rozwiązanie problemu Magnet Central.

Fairy Earrings	Level Up, Body Temp, Regen	raise: Wind	
Angel Earrings	Auto-Regen, MP+20%	raise: Holy	
Black Belt	HP+20%, Beast Killer, Demi	raise: Wind	
Power Belt	MP Attack, Counter, Fira		
Gold Choker	Auto-Potion, Flee-Gil, Shell	prot: Wind 50%, raise: Shadow	
Glass Buckle	Antibody, Add Status, Thunder		
Anklet	Locomotion, Healer, Counter		
Cachusha	Bright Eyes, Ability Up, Life	raise: Fire	
Barette	Chemist, Gamble Defense, Cure	raise: Ice	
Extension	Auto-Potion, MP+10%, Level Up	raise: Thunder	
Pearl Rouge	Level Up, Reflect-Null, Loudmouth	prot: Holy 50%, raise: Water	Można kupić na aukcji w Treno.
Ribbon	Madeen, Ability Up, Guardian Mog	abs: Water/Wind, prot: Fire/Ice/Thunder/Holy 50%	

Ten unikatowy przedmiot dostaje Eiko od swojego Guardiana, możemy też okazyjnie kupić na aukcji w Treno (za ok. 100 000 Gil).

Amethyst	Atomos, Demi		
Aquamarine	Leviathan, HP+10%		
Emerald	Haste, MP+10%, White Draw		
Garnet	Bahamut, Healer		
Lapis Lazuli	Ability Up, Accuracy+		
Opal	Shiva, Blizzara		
Peridot	Ramuh, Thundara		
Ruby	Carbuncle, Reflect		
Sapphire	Fenrir, High Tide		
Topaz	Ifrit, Fira		
Diamond	Body Temp, Distract		
Moonstone	Shell, Beast Killer		

Można dostać od jednego z Land Spirits, po wypełnieniu questu z kamieniami w Conde Petie Mountain Path, kupić od moogle u Stiltzkina lub... ano, jeszcze Wam nie powiem:)

Dark Matter	Odin		od kupienia na aukcji w Treno
Phoenix Pinion	Phoenix		pełno tego w Chocobo Forest, Lagoon i Sky Garden
Ancient Aroma	Odin's Sword	raise: Shadow	Ipsen's Castle
Maiden Prayer	Auto-Regen	raise: Holy	patrz: Chocobo
Pumice Piece	Boost	abs: Holy/Shadow	m.in. patrz: Chocobo
Pumice	Ark		

Przedmiot ten otrzymujemy od pokonania Ozmy, możemy też wytworzyć w legendarnym Synth Shopie.

STAR

Pila